R$ 4,00 ANO 3 Nº24 ABRIL 1996

BOOKMAKERS

MACMANIA

A PRIMEIRA REVISTA DE MACINTOSH DO BRASIL

APPLE BRASIL: ANO 1

Tudo sobre os novos distribuidores e a futura fábrica no país

RESENHAS:

Director 5.0

PageMill 1.0

MiniCad 6.0

OFERTA IMBATÍVEL!

Performa 5215 chega ao Brasil por apenas R$ 2.799

• Entrevista: Nicholas Negroponte • Previna-se contra as bombas

AS CARTAS NÃO MENTEM

DÚVIDAS DE VÍDEO

Assunto: Dúvidas sobre o Power Mac 8500 (Sobre a reportagem de dezembro de 1995)

1. O que é o DAV (Digital Audio Video)?
2. Por que eu não posso colocar no Power Mac 8500 uma placa de compressão de vídeo PCI normal (Radius, Targa 2000, etc.) no slot PCI próprio para ela?
3. Por que eu posso colocar as placas acima descritas em um Power Mac 9500 e não no 8500?

Rubens Cianga Jr – São Paulo-SP

1- DAV é um conector existente em MACs AV que possibilita a ligação de placas de compressão com o circuito AV original das máquinas. As únicas placas que saíram para esse conector foram as da Radius (todas NuBus), SpigotPro AV e SpigotPower AV. Elas compensam porque são relativamente baratas. Mas, de qualquer maneira, por enquanto não há placas DAV para Power Macs PCI, e a resposta da Radius é que não tem interesse no assunto.

2- A Radius ainda não lançou nada em PCI. Quanto às placas PCI da Media 100 e Targa 2000, é certo que elas podem ser usadas, sim, com o 8500. O que não existe, como foi dito na resposta 1, são placas de compressão que utilizem o circuito de vídeo do 8500.

3- Você pode colocar, só que vai tornar inútil seu DAV. No final das contas, se o seu interesse é produzir vídeo online, talvez valha mais a pena gastar um pouco mais no PM 9500 e colocar uma Targa 2000 ou outra placa mais em conta.

TORRANDO AS PAÇOCAS

Gostaria, em primeiro lugar, de parabenizá-los pela revista MACMANIA. Ela consegue informar sem "torrar as paçocas"como acontece com muitas revistas especializadas para PC... Argh! E pensar que trabalho com isso, e pior, com Access, aquele banquinho de dados mequetrefe, de milhões de funções que, na minha opinião, não teriam necessidade se este fosse tão inteligente quanto o FileMaker da Claris, o Banco de Dados mais intuitivo, simples e estruturado que já vi.

Ah, outra coisa! Assinei a MACMANIA na COMDEX de Dezembro/95, juntamente com meu namorado (até saiu uma minúscula foto da gente, num artigo sobre os prêmios sorteados na feira, num artigo da *MACMANIA 22*; ele estava com uma cara de "comprador contente", dando tchauzinho, eu, mais ao fundo, de azul e rosa, assinando um "doloroso" cheque após os gastos de Natal). A minha revista chegou, entregue por um sistema de correio particular, mas a dele, necas de tibitiriba, pelo menos, até hoje. O que está acontecendo? Santana, por acaso, virou outro município, terra de alienígenas, onde nem mais os carteiros e entregadores de pizza, ou melhor, de MACMANIAS passam? Desse jeito, não dá para ser feliz, né?

Aproveitando a deixa, na MACMANIA de dezembro tinha um carinha que queria saber onde conseguir livros para programação em Macintosh. A Livraria Polytécnica trabalha com importação de livros sobre qualquer assunto, inclusive, com os raros livros para programação em MAC (eu também programo em MAC...). O único probleminha é que são todos em inglês, mas isso é mero detalhe. O telefone de lá é (011) 258-0888 (o fax é 255-9247). Falar com a Cidinha do Departamento de Vendas. Deixe-me parar por aqui, já estou cansada de digitar. Até qualquer dia!!!

Rachel Chang – São Paulo - SP

Obrigado pelos elogios e pela dica, Rachel. O começo do ano foi meio turbulento para os assinantes porque mudamos nosso sistema de distribuição. Mas agora parece que as coisas estão voltando ao normal.

GAMES, MAIS GAMES!!

Há tempos esperamos por esta matéria. Afinal "não temos coisa melhor para se fazer no Mac do que jogar", não é mesmo? As informações foram de grande utilidade, principalmente onde comprar. Foi ótimo. Só achei que nos "jogos cabeça" faltou um que, particularmente, considero clássico, o Oxid. Têm também uma versão mais atual, o PerOxid. Um abraço.

Patrícia Possa – São Paulo-SP

Infelizmente, devido a problemas de espaço, ficaram de fora os excelentes games shareware que existem para Mac, como Maelstrom, Asterax e o inesquecível Oxid. Não se preocupe que em breve faremos uma matéria especial sobre eles.

Para colaborar com a *MACMANIA*, basta escrever para: Rua do Paraíso, 706 Aclimação CEP 04103-001 São Paulo/SP ou acessar os BBSs Rio-Virtual (021) 235-2906 ou SuperBBS (011) 851-5588. Deixe suas cartas, sugestões, dicas, dúvidas e reclamações na pasta da *MACMANIA nestes BBSs ou mande um e-Mail para:* editor@macmania.com.br

A MACMANIA surfa na Internet pela U-Net (0800-146070)

Perdido no mundo Mac? FAXMANIA é a resposta! Ligue para (011) 816-0448 e disque os códigos:
50521 para Assinaturas
50522 para BBS
50523 para Livros sobre Mac
50524 para Lista de revendas Apple
50525 para Cursos de Mac

GET INFO

Editor de Texto: *Heinar Maracy*

Editor de Arte: *Tony de Marco*

Conselho Editorial: *Caio Barra Costa, Carlos Freitas, Carlos Muti Randolph, Luciano Ramalho, Marco Fadiga, Marcos Smirkoff, Oswaldo Bueno, Ricardo Tannus, Valter Harasaki*

Gerência de Produção: *Egly Dejulio*

Gerência Comercial: *Fernando Perfeito Tel: (011) 287-8078 Fax: (011) 284-6597*

Gerência de Assinaturas: *Rodrigo Medeiros, Tel/Fax: (011) 284-6597*

Fotógrafos: *Hans Georg, João Quaresma, Ricardo Teles, Vladimir Fernandes*

Capa: *Clício*

Correspondentes: *Fernando Farah (Inglaterra), J.S. Comessu (Japão), Vitor Paolozzi (EUA)*

Revisão: *Danae Stephan*

Colaboradores: *Carlos Eduardo Witte, Carlos Félix Ximenes, Daniel Pré, Dejanir, Doca Corbett, Fabio Granja, Guilherme Martins, Kipper, Luciano Ramos, Luis Colombo, Luís Fernando Dias, Magda Barkó, Mário Fuchs, Néria Dejulio, Nicolly Magalhães, Ricardo Cavallini, Silvia Richner*

Conselho Editorial do Macintóshico: *Alexandre Boëchat, David Drew Zingg, Exu Tranca Rede, Heinar Maracy, Jean Boëchat, Marcos Smirkoff, Mario Amaya Vázquez, MZK, Osvaldo Pavanelli, Tony de Marco*

Hardware: *Apple CD-ROM 300e, Apple Personal LaserWriter, Power Mac 7100, Power Mac 6100, Quadra 700, Quadra 605, Quadra 630, ScanMaker II, SyQuest 200 Mb, US Robotics 14400*

Software: *BancoFácil 1.2, Nisus Writer 4.0, FileMaker Pro 3.0, Fontographer 4.1, FreeHand 5.5, MicroPhone II 4.0, Excel 4.0, Photoshop 3.0, QuarkXPress 3.31*

Fotolitos: *Paper Express*

Impressão: *Adgraph*

Distribuição exclusiva para o Brasil: *Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. Rua Teodoro da Silva, 577 CEP20560-000 Rio de Janeiro/RJ Fone: (021) 577-7766*

MACMANIA é uma publicação mensal da Editora Bookmakers Ltda. Rua do Paraíso, 706 – Aclimação – CEP 04103-001 São Paulo – SP – Tel/Fax: (011) 284-6597

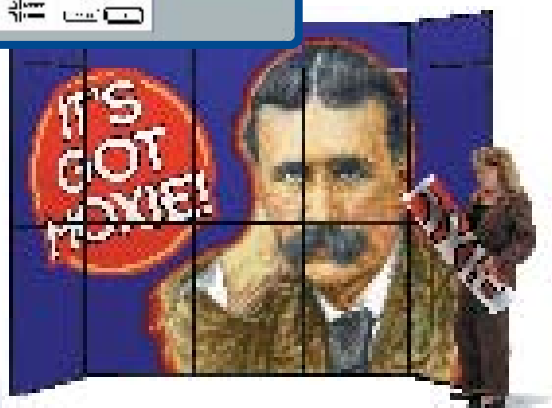
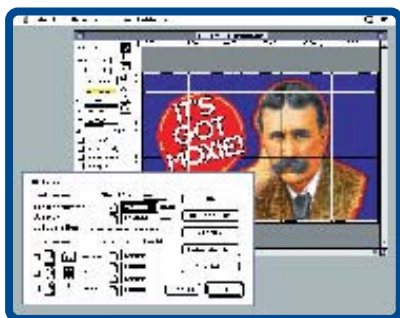
Clones de Mac – Agora vai!

Fabricantes de micros compatíveis com o Mac OS devem aumentar em 96

Ao que parece, o novo presidente da Apple, Gilbert Amelio, está decididamente comprometido com a ampliação do processo de licenciamento do Mac OS.
Uma de suas primeiras atitudes ao tomar posse foi conceder a permissão para fabricação de clones à Motorola, que deverá investir no mercado chinês em associação com a Panda Project.
O que se comenta no mercado é que, ainda este ano, pelo menos um grande fabricante de PCs deverá começar a fabricar clones de Mac. IBM, Dell, Compaq e Gateway 2000 são os mais cotados. É consenso na Apple que, a empresa precisa deixar a produção de Macs *low-end* para os fabricantes de clones, mas a maneira como esse licenciamento será feito ainda não está definida.
Uma das idéias correntes é o desenvolvimento de uma versão simplificada do Macintosh, que permitiria aos fabricantes de clones produzir máquinas e vendê-las por menos de mil dólares. A nova plataforma seria algo entre o Pippin (o clone-videogame-Network Computer da Apple) e o PPCP (PowerPC Platform, nova plataforma criada pela trinca Apple-IBM-Motorola, que deve gerar seus primeiros frutos no final do ano).
A nova plataforma ainda não tem nem nome, mas, segundo alguns, pode ser lançada a qualquer momento, já que a grande maioria de seus componentes é velha conhecida dos usuários de Mac (e de PC também). Alguns a chamam de Mac Licensing Design outros de Low End Reference Platform.
Diferente dos PPCPs (que poderão rodar sistemas operacionais como o Windows NT ou OS/2), o Mac Licensing Design rodaria apenas uma versão simplificada do Mac OS.
A nova plataforma deverá se basear na arquitetura dos Performas PCI que devem ser lançados ainda neste semestre. Um modelo standard virá com um chip PowerPC 603e ou 604e, uma porta para teclado PS/2, pelo menos um slot PCI, portas ADB, LocalTalk e GeoPort, além de conectores SCSI. O disco deverá ser IDE e o controle de vídeo poderá ser feito por placas de vídeo semelhantes às que existem hoje para PC.
Mesmo que toda essa história não dê em nada, ela já serve para mostrar que a Apple está buscando soluções para ampliar sua fatia no mercado mundial de computadores.

PosterWorks 4.0

O PosterWorks 4.0 é um software direcionado para impressão em grandes formatos, como anúncios, outdoors, posters, etc. que permite a impressão de imagens de mais de mil metros quadrados! Para tanto, ele divide uma imagem em painéis que podem ser escalados de acordo com a necessidade do usuário. A versão 4.0 é acelerada para Power Mac, e inclui novas ferramentas para composição de painéis, opções de gerenciamento de cores e o Layout Assistant, um guia eletrônico para ajudar usuários novatos a criar posters gigantes. O software está à venda por $495 (EUA).

S. H. Pierce:
Tel: (001-617) 338-2222
Fax: (001-617) 338-2223
http://www.posterworks.com

Fontes PostScript na Web

O tempo das páginas de Web todas escritas em Times está com os dias contados. A Adobe, a Netscape e a Apple estão tentando desenvolver um padrão para que os programadores de HTML consigam embutir em suas páginas qualquer fonte TrueType ou PostScript.
A tecnologia proposta, uma espécie de ATM (Adobe Type Manager) da Internet, permitiria aos designers colocar fontes com antialiasing nas páginas da Web. A idéia é dar às fontes o mesmo tratamento que hoje é dado aos gráficos: elas seriam "downlodeadas" para a máquina do usuário, aparecendo aos poucos, até ficarem perfeitas. Apenas as letras utilizadas nas páginas teriam que ser baixadas.
Como não podia deixar de ser, a proposta não é um consenso. A Microsoft está trabalhando em um produto semelhante e a Bitstream, um dos principais concorrentes da Adobe no mercado de fontes, também tem seu padrão para fontes na Web.

Macromedia e seus pacotes

Com novo distribuidor, a empresa fala de seus planos para a Internet

Continuando sua estratégia para se tornar a Microsoft da multimídia, a Macromedia lançou um novo pacote de softwares tipo "tudo-em-um".

O Director Multimedia Studio 2.0 vem com cinco programas (três deles resenhados nesta edição) e tem como objetivo ser uma espécie de "Office", suprindo todas as necessidades dos produtores de multimídia.

- Director 5: programa de autoria de multimídia que integra imagens, filmes QuickTime, som e animação em apresentações, CD-ROMs e multimídia para Internet.
- Macromedia xRes 2.0: para tratamento profissional de imagens.
- Extreme 3D: software para modelagem e animação 3D.
- SoundEdit 16 e Deck II: para edição e gravação de áudio com qualidade profissional.

Segundo a MultiSoluções, a nova representante oficial da Macromedia no Brasil, o Director Multimedia Studio 2.0 estará à venda no Brasil no final de abril, por R$ 1.300. Usuários do Director 4.0 poderão fazer o upgrade para o Studio por R$ 650.

A única lacuna no pacote – um programa para edição de vídeo digital – deverá ser preenchida até o final do ano. Para isso, a Macromedia contratou a peso de ouro membros da equipe que criou o Adobe Premiere. William Holtzman, diretor da Macromedia, em recente visita ao Brasil, afirmou que o programa (chamado até agora de Key Grip) deverá se situar entre o Adobe Premiere e softwares profissionais de edição de vídeo, como o Avid Media Suite Pro.

SHOCKWAVE

"A estratégia da Macromedia para a Internet se chama Shockwave", disse Holtzman. Segundo ele, o objetivo da empresa é fazer com que o produtor gráfico ou de multimídia desenvolva produtos para a Web utilizando os mesmos softwares com que está acostumado. Para isso, ela desenvolveu o Shockwave, um *plug-in* para o Netscape que permite embutir pequenas animações em Director em páginas da Web. A Macromedia lançou também o *Shockwave for FreeHand*, que permite visualizar gráficos e ilustrações vetoriais pelo *browser* da Netscape. Você pode usar ferramentas como a lente e mãozinha em imagens na Web.

MultiSoluções: (011) 816 6355

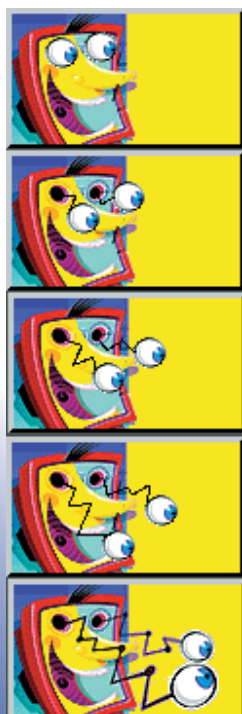
Timbuktu na Net

A Farallon está lançando dois programinhas que trarão funções hoje encontradas no Timbuktu, seu programa que permite operar computadores à distância para a Internet.

O Farallon Look@Me (disponível em versão beta) permite ver o Desktop de outro usuário pela Internet. Para isso, basta digitar o endereço IP (Internet Protocol) de outra máquina, da mesma forma com que usuários visualizam um ao outro em programas de CU-SeeMe. Entre as principais aplicações para o Look @Me estão a possibilidade de editar documentos, assistir apresentações, revisar projetos e fornecer treinamento e suporte *online*.

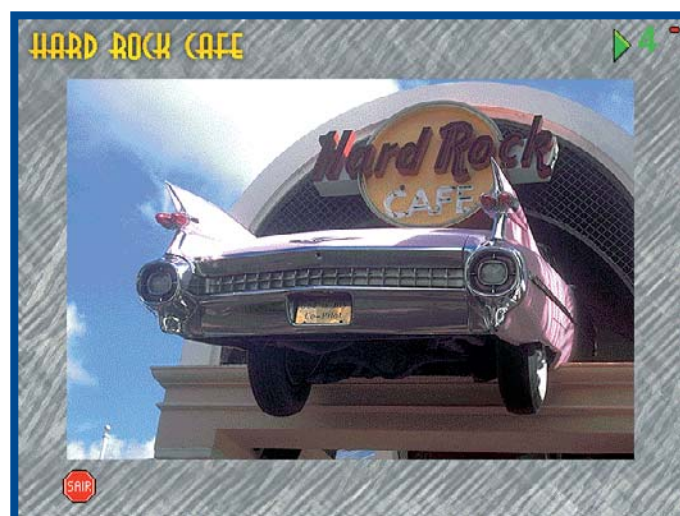
O FlashNote pode mandar arquivos e pequenas mensagens para outros usuários da Internet, sem precisar passar por *gateways* de Mail. Segundo o pessoal da Farallon, o FlashNote não é um substituto do *e-mail*, mas uma espécie de FedEx da Internet, servindo para enviar rapidamente texto e qualquer tipo de dado pela rede.

Estes deverão ser os primeiros de uma série de programinhas que transferem funções do programa Timbuktu Pro para a Internet. Apesar de estarem sendo chamados de applets, esses programinhas não são escritos em Java. Cada um deles estará disponível como programa independente ou *plug-in* para o Netscape.

Farallon: Tel: (510) 814-5000
Fax: (510) 814-5023
http://www.farallon.com

Miami ou Mideixe

Pouco a pouco, os produtores brasileiros de multimídia vão se dando conta de que produzir CD-ROMs híbridos é um bom negócio. Miami Imperdível (R$ 39), da Allure Multimedia, oferece, tanto aos navegantes de primeira viagem quanto aos mais experimentados sacoleiros, uma viagem virtual agradável. Com ele, turistas acidentais ou propositais poderão planejar com antecedência seus roteiros preferidos nessa meca do consumismo encravada no sul dos EUA, com um cardápio de opções turísticas para nenhum cubano botar defeito.

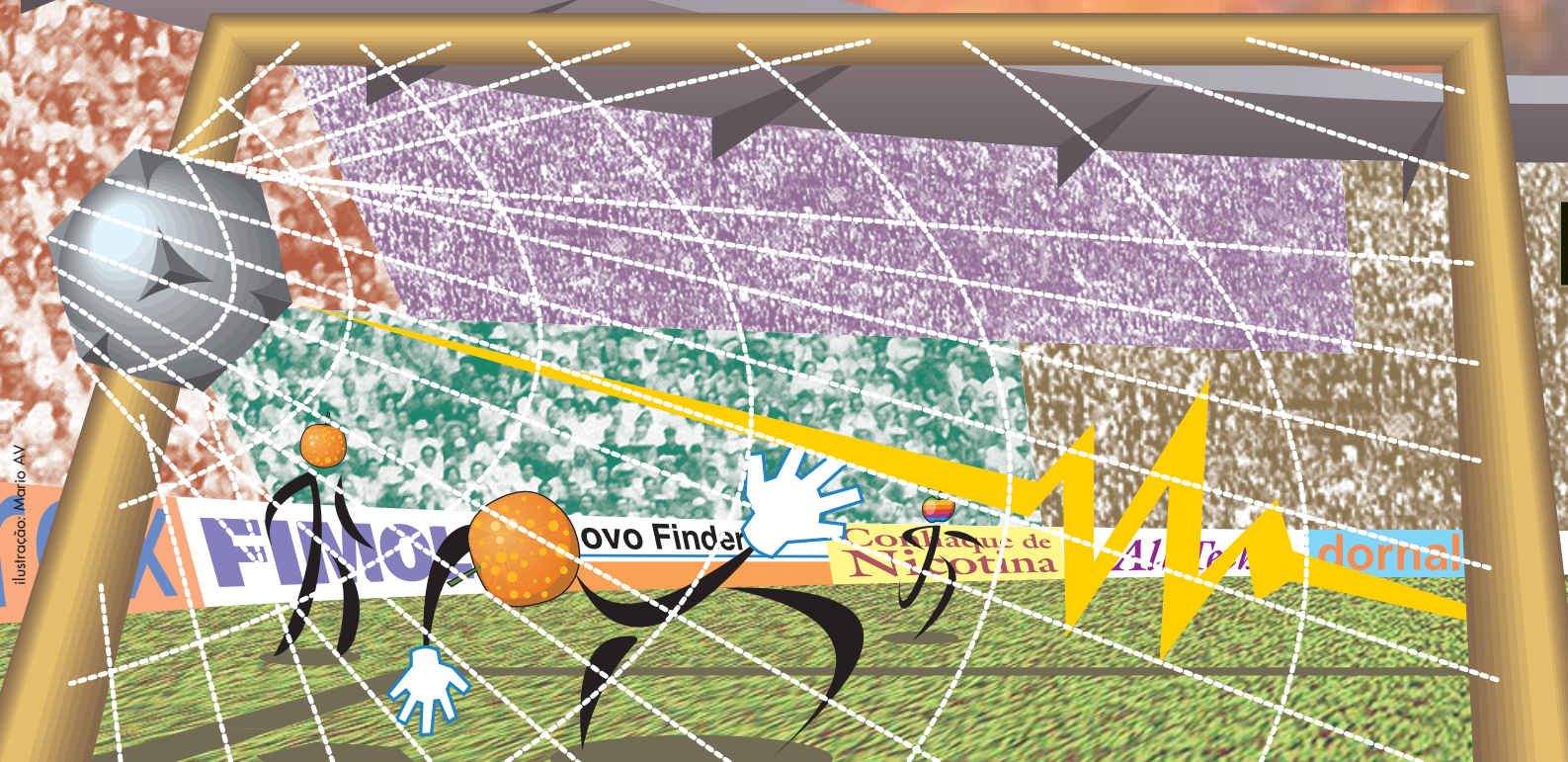
As opções de navegação são simples e intuitivas. Você poderá conhecer tópicos como "Introduzindo Miami", "Dicas de Viagem", "Hotéis", "Restaurantes", "Vida Noturna" e "Guia de Compras", entre outros. Como brinde, quem compra o CD-ROM ganha descontos em algumas lojas da cidade.

Allure Multimedia: (051) 330-1734

Agora não é preciso ser novo rico para conhecer o templo das compras

COMEÇOU

Apple estrutura suas operaçõe
sua base instalada

por HEINAR

ilustração: Mario AV

Em outubro de 1995, o time foi escalado. Depois de dois meses de concentração, tivemos um amistoso: a promoção do Performa 6200 no final do ano. Mais uns meses de aquecimento e, finalmente, foi dado o primeiro chute. A equipe da Apple Brasil calçou as chuteiras e foi para o ataque.

E o objetivo é fazer da Apple o Palmeiras da informática. Enquanto a indústria prevê um crescimento de, no máximo, 30% para este ano, a Apple quer crescer 100%, dobrando sua base instalada no país. Para isso, a empresa estabeleceu um novo modelo de negócios, com novas distribuidoras, assumiu a importação e o estoque local e pretende começar a fabricação no país até meados do ano.

"Queremos vender de 30 a 50 mil Macs este ano", diz Sidney Brandão, presidente da Apple Brasil. Não se sabe o número exato da base instalada de Macintosh no Brasil, mas acredita-se que ele esteja por volta de 50 mil. Ou seja, a Apple quer dobrar sua base no país, meta que todos os atuais distribuidores consideraram agressiva, mas factível, se o fabricante investir em marketing e geração de demanda.

MAIS CONCORRÊNCIA

Desde o começo do mês de abril, o mercado Mac no Brasil está conhecendo um atributo do capitalismo do qual até então tinha apenas ouvido falar: a concorrência.

Durante aproximadamente três anos, a CompuSource foi a única empresa autorizada pela Apple a vender Macs no país. Durante esse período, o mercado Mac cresceu, mas continuou sendo um nicho de mercado, com poucas revendas atreladas a um único distribuidor, que muitas vezes assumia papéis que deveriam ser de responsabilidade do próprio fabricante. Seria impossível para a Apple atingir uma fatia de mercado significativa com este modelo.

Mas agora a coisa mudou. Hoje é a própria Apple Brasil que importa toda sua linha de computadores e tem seu próprio estoque, que é repassado a quatro distribuidores, cada um com sua rede de revendas (ver box). Os resultados podem ser notados facilmente: basta abrir a MACMANIA ou qualquer caderno de informática de um grande jornal para ver que as ofertas de Mac se multiplicaram e estão muito mais acessíveis. E a coisa tende a melhorar.

UM NOVO TEMPO

As novas distribuidoras estão bastante animadas para trabalhar com o mercado Mac e notaram uma boa receptividade por parte de suas revendas em trabalhar com a plataforma da Apple. Apesar do mercado ser bem menor que o mercado PC, o Mac tem seus atrativos. Não está tão saturado pela concorrência predatória, nem tem que se preocupar com clones "frankenstein" montados em Taiwan.
E, além de tudo, há o charme e a graça da tecnologia Apple que, nestes tempos bicudos, é um grande trunfo. "Hoje eu posso montar um evento de sucesso em Fortaleza para apresentar as tecnologias da Apple e o Macintosh, mas quem iria em um seminário sobre Compaq e Microsoft?", pergunta Mariano Gordinho, da Officer.
A Apple pretende ter estoques no país de apenas um número limitado de modelos, importando os outros de acordo com a demanda. A princípio, estão sendo importados cinco modelos de Mac: os Performas 5215 e 6200 e os Power Macs 7500, 8500 e 9500. Também estarão em estoque local o PowerBook 5300c e o Newton MessagePad 120.

Para os macmaníacos históricos, que sofreram durante uma década por adotar uma plataforma cujo fabricante não estava presente no país, 1996 está sendo um divisor de águas. O principal problema foi eliminado: hoje é tão fácil comprar um Mac quanto um PC, por um preço tão atrativo quanto o do mais descolado dos executivos de fronteira. Existem ofertas, parcelamentos em sete, treze ou mais prestações e, fato inédito até bem pouco tempo atrás, pronta entrega.
O resto é conseqüência e deve vir no bojo da estruturação dessa nova forma de se vender Mac no Brasil. O aumento da disponibilidade de softwares e periféricos, a melhoria do suporte, programas em português. A Apple pretende implantar um ambicioso plano de evangelização e treinamento de desenvolvedores de software para chegar ao final do ano com 200 empresas produzindo e localizando softwares de Mac para o Brasil.
Muita coisa precisa ser feita. Afinal, são vinte anos de Apple, onze anos de Mac e o time brasileiro vai ter que correr bastante para recuperar o tempo perdido. Portanto, bola pra frente!

EXCLUSIVO

A FÁBRICA DA APPLE

"Até meados de julho estaremos fabricando Macs *entry-level* no Brasil", diz Sidney Brandão. A Apple não divulgou o nome da empresa que irá produzir Macs no Brasil. As únicas informações oficiais até o fechamento desta edição eram que a produção nacional de Mac será terceirizada e poderá ser realizada por uma ou mais empresas em parceria.

Fontes do mercado de informática afirmaram à MACMANIA que é praticamente certo que a empresa que irá montar os Macs no Brasil é a Conexão Informática, sediada em Barueri, na Grande São Paulo. Se isso se confirmar, os Macs brasileiros serão montados em uma fábrica novinha em folha. A Conexão, a maior fabricante de placas de circuito impresso do país, está investindo US$ 5, 2 milhões este ano em sua segunda unidade fabril, com capacidade para montar 10 mil máquinas por mês. A nova fábrica foi inaugurada em março e já produz os micros da marca Epson.

Ao que tudo indica, a Conexão ficará responsável pela integração dos componentes dos Macs enquanto a montagem das placas será responsabilidade da Group Technology.

Provavelmente, serão montados no Brasil um ou dois modelos que corresponderiam hoje aos Performas 5215 e 6200. A fabricação local deve reduzir ainda mais os preços dos Macs e, ao mesmo tempo, permitir uma margem de lucro maior para ser distribuída entre revenda, distribuidora e Apple, aumentando o interesse das empresas pelo mercado Mac. Além disso, a Apple terá um poder de barganha maior para fazer promoções especiais para o mercado educacional, considerado prioritário pela empresa e encarado como uma boa oportunidade de negócio por várias distribuidoras.

Ricardo Teles

Se as previsões se confirmarem, mais uma vez você viu na MACMANIA antes

OS JOGADORES EM CAMPO

A Apple conseguiu um grande feito estratégico ao escolher suas novas distribuidoras. Cada uma tem um objetivo definido e diferenciado das outras e é bem provável que elas venham mais para somar que para dividir o mercado. A MACMANIA conversou com cada uma delas para saber quais seus objetivos e estratégias em relação ao mercado Mac:

CompuSource

A primeira distribuidora Apple do Brasil pretende se posicionar dentro da nova situação como a única distribuidora especializada exclusivamente em Macintosh. "Nós conhecemos o produto e o mercado. Somos quem melhor pode indicar exatamente o que o consumidor necessita, não só em relação à máquina como também quanto a periféricos, softwares e upgrades", diz Eduardo Carvalho, diretor da empresa.

Apesar de possuir 130 revendas cadastradas, a CompuSource possui pouco mais de vinte revendas consideradas ativas, que fazem pedidos todos os meses. Para Carvalho, a chave do sucesso da estratégia de abertura de canais da Apple está no esforço da empresa em ampliar a demanda por Macs. "Não basta fazer propaganda de promoções. É preciso fazer anúncios institucionais para fortalecer a imagem da empresa".

O plano da CompuSource é aumentar em 50% seu faturamento de 96, em relação ao ano passado.

Supriserv

Tradicional distribuidora de impressoras Epson, também distribui impressoras HP e monitores Tatung. Com uma boa penetração no mercado SoHo e produtos *entry-level*, pretende focar sua atuação no grande varejo, vendendo Macs para empresas como Extra, Carrefour e Wall-Mart.

A Supriserv tem como empresa irmã a MagnaHome, especializada na distribuição de softwares. "Já estamos prestando mais atenção nos produtos que costumamos trazer que possuem versões para Mac", diz Carlos Eduardo Sampaio, diretor da empresa.

Segundo Sampaio, existe a possibilidade da Supriserv oferecer *bundles* diferenciados para o mercado Mac. A empresa já possui vinte revendas trabalhando com Macintosh.

OffShore

Uma das maiores distribuidoras de micros Compaq e monitores Goldstar. Segundo seu vice-presidente, Luis Carlos Mendonça, pretende se diferenciar no mercado Mac "por uma estratégia agressiva, sempre buscando o melhor preço e a maior facilidade de compra". Como prova disso, a OffShore já estreou oferecendo uma promoção diferente da obtida pela Apple, vendendo Macs em treze vezes. Entre seus principais parceiros no mercado financeiro estão os bancos Multiplic e Fininvest.

A OffShore criou uma divisão dentro da empresa para trabalhar apenas com Macintosh. "Acreditamos que essa estrutura é necessária para criar uma cultura Apple dentro da empresa no menor espaço de tempo. Espero que, em breve, esse apêndice cresça e se transforme em uma empresa independente", diz Mendonça.

Officer

Distribuidora de produtos Novell, Oracle, Corel, Compaq e Philips, entre outros. Deverá focar suas vendas de Mac predominantemente no mercado corporativo, buscando nichos de mercado e soluções baseadas em Mac para pequenas, médias e grandes empresas.

Para isso, pretende investir mais a médio e longo prazo no que o seu diretor de operações, Mariano Gordinho, chama de "rede inteligente" de revendas. "Hoje, a revenda tradicional de PC tem um perfil de "tirador de pedidos". O vendedor vai até uma empresa e fala com um gerente de informática que já sabe que máquina e que configuração quer comprar. O mercado Mac é diferente. Precisamos criar revendas que saibam identificar dentro das empresas os lugares onde o Mac é a melhor solução".

Gordinho afirma que os resultados dessa estratégia só deverão ser notados dentro de seis meses, mas que pretende atingir em um ano um número de 50 a 100 revendas trabalhando ativamente no mercado Apple.

AO INFINITO... E ALÉM!

Primeiro "Mac to the Future" reúne diretoria da Apple e usuários paulistas

Ricardo Teles

Quase todo mundo queria falar, mas somente alguns tinham algo a dizer

Ricardo Teles

Os conselheiros da MACMANIA prensaram os caras com bom humor e elegância

O clima do encontro poderia muito bem ser sintetizado pela camiseta produzida especialmente para a ocasião pelo editor de arte desta humilde revista, Tony "the real Unabomber" de Marco. "Eu amo a Apple", eram os dizeres estampados em seis cores, gerando vaias e gritos de "vendido" por onde passava. "Mas a Apple não me Ama", era o que vinha escrito atrás, gerando mais reclamações, só que agora vindas da direção da Apple Brasil.

"Isso não é verdade", disse o diretor de marketing Marçal Borborema. "Uma prova é este evento. Que empresa no mundo coloca sua diretoria em um encontro informal com seus usuários, disposta a ouvir todo tipo de crítica e responder a qualquer pergunta, sem nenhuma espécie de censura ou barreira?"

João Quaresma

Heinar é a prova viva da transparência da imprensa

O mais xiita dos macmaníacos será obrigado a dar o braço a torcer. Ele é o único consumidor que tem a chance de ir a uma happy hour, beber às custas de uma empresa, sabatinar seus diretores, sair reclamando que não gostou das respostas e ainda exigir um novo encontro no mês seguinte.

E claro que isso acontece porque a Apple tem consciência de que seu maior trunfo é a fidelidade de seus usuários. Mais do que usuários, ela tem vendedores, proselitistas, evangelistas, catequisadores, gente que sofre quando as ações caem, vibra quando as vendas sobem e exige que seus executivos e estratégias sejam tão bons quanto o produto que vendem.

E foi esse tipo de usuário que seis diretores da Apple decidiram encontrar na noite de onze de março, no cyberpub Finnegan's, conhecido reduto de macmaníacos paulistanos.

Suporte ao usuário, assistência técnica, financiamento para compra de equipamento, apoio aos desenvolvedores, o que não faltou foi tema para debate. Os diretores da Apple fizeram o possível para aplacar a sede por novidades dos usuários sem revelar as ações que seriam motivo para uma entrevista coletiva na semana seguinte.

Os executivos da Apple foram unânimes em considerar o evento "muito positivo", tanto que prometeram uma segunda edição para meados de maio. Os usuários foram unânimes em considerar o evento "fraco e inconclusivo", mas todos confirmaram presença no próximo.

Ricardo Teles

Tony e a polêmica camiseta: "Perco o anunciante, mas não perco a piada"

Ricardo Teles

A gangue do SuperBBS também marcou presença

PERFORMA 5215

O Power Mac tudo-em-um é o computador perfeito para se ter em casa

Existem cinco perguntas que sempre devem ser feitas quando se decide comprar um computador, independente da plataforma escolhida. São elas:

1 - O que eu pretendo fazer com ele?
2 - Quais as possibilidades de expansão?
3 - Quais as alternativas de compra?
4 - Em quanto tempo ele ficará obsoleto?
5 - Quanto custa?

A MACMANIA testou o Performa 5215CD tendo como objetivo responder a essas perguntas. Vamos a elas:

O QUE FAZER?

O Performa 5215 é, em primeira instância, um Mac para se ter em casa. A grande vantagem do modelo tudo-em-um (ou monobloco) é a economia de espaço. Você só precisa do cabo de força e de um fio telefônico para começar a se ligar na Internet, telefonar e utilizar todas as potencialidades da máquina.

Dois outros mercados também podem investir na compra de um 5215 sem medo: pequenas empresas (o chamado SoHo, de Small Office/Home Office) e escolas. Além da portabilidade e de vir em *bundle* com vários aplicativos de produtividade e multimídia (o integrado ClarisWorks 3.0, a agenda Expresso, Quicken 5.0, enciclopédias e vários softwares educacionais, por exemplo) ele proporciona uma maior segurança. É bem mais difícil roubar um Mac monobloco (mais de vinte quilos) que uma CPU de um micro modular.

O programa de animação do gato Felix é uma das poucas novidades no bundle

Aqui vale a pena abrir um parêntese para analisar algumas características positivas e negativas da máquina que, se não vão ser fundamentais na hora de decidir uma compra, pelo menos mostrarão ao consumidor o que ele está levando.

A primeira coisa que se nota no Performa 5215 é o monitor. Afinal, ele é praticamente só monitor. É impressionante ver como a Apple conseguiu encaixar uma CPU dentro de um *case* pouco maior que o de um monitor AV.

O monitor do 5215, um modelo tela plana de 15 polegadas, é muito bom. Tem capacidade para milhares de cores a 640 x 480 pixels ou 256 cores a 832 x 624 pixels. Os falantes laterais quebram um galho, mas não deverão satisfazer os usuários mais exigentes, que acabarão recorrendo a caixas externas ou a headphones na hora de ouvir um sonzinho enquanto trabalham.

O sistema de telefonia, baseado no excelente software Megaphone (ver MACMANIA #19), funciona perfeitamente, com secretária eletrônica e atendimento automático. O único senão fica por conta da saída do modem, que não tem um plug extra para um telefone real. A solução é apelar para uma gambiarra tipo benjamim.

Quem compra o Performa 5215 tem direito a um mês de conexão (uma hora por dia) com o MacBBS, que permite acessar a World Wide Web. Atenção na hora da compra, porque o disquete com o software do MacBBS vem em um envelope separado da caixa do Performa.

Para quem acha que o sistema operacional em inglês é uma barreira, uma boa nova. A Apple Brasil oferecerá o upgrade para o System 7.5.1 a todos os compradores do Performa 5215, cobrando apenas o preço do disquete e do envio. Quem comprou o Performa 6200 na promoção de final de ano também terá direito ao sistema localizado, bastando para isso entrar em contato com o AppleLine (0800-12-9080).

Enfim, se o seu objetivo é comprar uma máquina para assistir multimídia, processar textos, pequenos bancos-de-dados e planilhas, navegar pela Internet e jogar uns gamezinhos, esta é a sua oferta.

PARA ONDE CRESCER?

Como diz a propaganda da Apple, o Performa 5215 é uma Ferrari. Afinal, ele é um Power Mac, contém um chip RISC, o que o coloca bem à frente de um PC com Pentium de 75MHz em termos de velocidade bruta de processamento.

Mas o que a propaganda não diz é que ele é uma Ferrari com rodinhas de rolimã. Um Power Mac com 8 Mb de RAM é um desperdício de tecnologia. Uma prova disso é que vários softwares que vêm com o Performa (como o game Power Pete e o CD-ROM Cartoon Toolbox) não irão rodar enquanto você não utilizar o artifício da memória virtual, que degrada o desempenho geral da máquina.

Por esse motivo, a MACMANIA recomenda a você, futuro comprador de um Performa 5215, que já vá programando mais uns R$ 300 para gastar em um pente de 8Mb de RAM. Aí é que você vai conhecer o que é um Power Mac de verdade. Em caso de falta de verba, você pode tentar o RAMDoubler (R$89), da Connectix. Não é tão eficiente como RAM de verdade, mas é melhor que a memória virtual do sistema.

Se você quiser impressionar um amigo pecezista, convide-o para assistir ao ritual do upgrade de memória no Mac. Basta tirar dois parafusinhos, tirar a tampa traseira e puxar uma gaveta para toda a placa-mãe sair na sua mão. Aí é só encaixar a memória no *slot* apropriado e *presto*! Memória aumentada.

Agora, as más notícias. Infelizmente, as placas de digitalização, recepção de vídeo e compressão MPEG, a grande e apetitosa cereja em cima do sorvete 5215, não estão disponíveis no país. A Apple está centrando todas as suas forças na ampliação da base instalada e não tem uma posição sobre se as placas serão transcodificadas para o sistema PAL-M da TV brasileira e trazidas para cá.

Sem essas placas, praticamente não existem caminhos de expansão para os Performas. O que não quer dizer que eles não venham a aparecer no futuro. Se a demanda for grande, é bem provável que a Apple venda as plaquinhas por aqui. Além disso, a estratégia da empresa tem sido deixar o caminho aberto para que empresas como a Daystar apresentem suas próprias soluções.

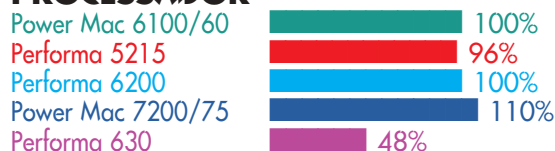
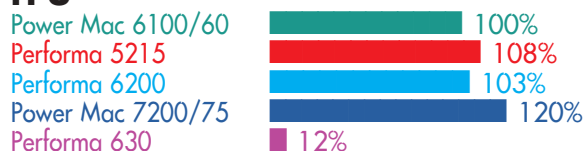
QUAIS AS OPÇÕES?

Existem três motivos básicos para alguém optar por um modelo de Mac diferente do 5215. O primeiro é o design monobloco. Apesar de muita gente considerá-lo brilhante, digno da tradição inaugurada com o primeiro Macintosh 128k em 1984, gosto é gosto. Alguns preferem o design modular, principalmente quando pensam na possibilidade de ficar sem máquina caso haja algum problema com o monitor.

Se o problema é só esse, a alternativa imediata é o Performa 6200. É exatamente a mesma máquina, em versão modular, custando cerca de R$ 200 mais caro.

Os outros dois motivos são a velocidade e a capacidade de expansão. Para produzir um chip mais barato, a Apple teve que simplificar um pouco seu design, o que gerou uma correspondente perda de capacidade. Por esse motivo, máquinas baseadas no chip 603 não são indicadas para trabalhos com programas que exigem processamento intensivo, como Photoshop e softwares 3D (ver quadro comparativo abaixo).

A alternativa atual para esses casos são os Power Macs 7200 (que pode ser encontrado por R$ 3.490, com monitor de 15 polegadas, 16Mb de RAM e 500Mb de disco) e 7500 (R$ 6.260, na mesma configuração, só que com 1Gb de disco). Por serem máquinas PCI baseadas no chip PowerPC 601, com maior velocidade e mais slots de expansão, são mais indicadas para aplicações profissionais.

TESTE DE VELOCIDADE DO 5215

Apesar de apresentar um desempenho em testes de benchmark satisfatório, na prática, o 5215 (e o 6200, também baseado no PowerPC 603) apresenta algumas características de design que não o fazem adequado para se trabalhar com programas que exigem muito do processador.

Os principais problemas são o pequeno cache de memória de 256k e a transferência de dados entre memória e CPU. Enquanto nos outros Power Macs ela é feita em 64 bits, nos modelos que usam o 603, ela é limitada por uma arquitetura de 32 bits.

*O Power Mac 7200/75 foi testado sem o cache de memória.

O software de benchmark utilizado foi o MacBench 3.0, da Ziff-Davis. Os modelos foram comparados com o Power Macintosh 6100/66, que teve a base 100. Quanto maior a barra, melhor o desempenho do modelo.

RAIO X

Liga/Desliga

Porta para placa vídeo-in

Portas ADB, impressora e modem (fechada)

Porta SCSI

Porta opcional para sintonizador de TV interno

Entrada e saída de áudio

Saídas LC PDS

Saída do modem interno instalado de fábrica

Microfone

Alto-falantes estéreo

Controle de brilho do monitor

Controle de volume do som

Entrada para headphone

Receptor de infra-vermelho

Fotos: Vladimir Fernandes

FICHA TÉCNICA

Processador
- PowerPC 603 de 75MHz

Memória
- 8Mb de RAM, instalada em um dos soquetes SIMM.
- Dois slots SIMM de 72 pinos
- Pode ser expandida até 64Mb
- Cache Level 2 de 256K
- 1 MB de DRAM para suporte de vídeo

Armazenamento
- Hard Disk IDE de 1GB
- CD-ROM interno de quádrupla velocidade

Resolução de Vídeo
- 640 X 480 pixels com milhares de cores a 67 ou 60 Hertz
- 800 X 600 pixels com 256 cores a 60 ou 72 Hz
- 832 X 624 pixels com 256 cores a 75 Hz

Som
- entrada 16-bit mono
- saída 16-bit estéreo
- microfone integrado
- alto-falantes estéreo embutidos
- entrada para headphone

Expansão
- uma porta serial para impressora
- porta SCSI
- slot LC PDS
- saída do modem interno instalado de fábrica
- slot para placa opcional de vídeo-in
- porta para TV tuner interno opcional
- porta opcional para adicionar um segundo monitor (com kit de conexão externo)

Peculiaridades
- suporte para controle de TV por infra-vermelho
- controle de volume no painel dianteiro
- entrada para headphones no painel dianteiro
- Liga/Desliga pelo teclado

MODELO	CHIP
Performa 5215CD	PowerPC 603/75
Infoway Multimídia	Pentium 75
Globalyst620TCP	Pentium 75
Presario 5224	Pentium 75
Aptiva	Pentium 75

OBSOLESCÊNCIA PROGRAMADA

Comprar um computador é sempre um exercício de expectativa e frustração. Por mais que a oferta seja tentadora, você sempre sabe que em seis meses irá aparecer um modelo melhor, mais rápido e mais barato que o atual.

Esse é o tipo de raciocínio que pode fazer alguém ficar sem computador por toda a vida.

O Performa 5215 é um modelo lançado em meados do ano passado, ou seja, deve ser descontinuado pela Apple em breve, dando lugar aos novos Performas com arquitetura PCI. O próprio chip 603, já tem um sucessor, o 603e, com velocidades de 100MHz e 120MHz.

Mas tudo isso, na verdade, não deve ser motivo para alguém adiar uma compra, se existe uma necessidade imediata de informatização e se o 5215 supre essa necessidade. É uma boa máquina para várias aplicações, deve ter uma vida útil de pelo menos um bom par de anos e, acima de tudo, está à venda por um bom preço.

BATENDO O MARTELO

No final das contas, o preço é o que importa. Nesse quesito, a Apple cumpriu seu papel. Vem colocando no mercado brasileiro máquinas a um preço extremamente competitivo. Basta comparar com o preço de PCs com as mesmas características para ver que o Mac está levando vantagem.

Só falta agora essa política ser estendida às máquinas mais profissionais. Com certeza isso irá ocorrer em breve, quando as distribuidoras começarem efetivamente a competir pelos nichos de mercado high-end onde o Mac tem uma posição de liderança, como editoração eletrônica e multimídia. M

HEINAR MARACY

Editor de texto da MACMANIA continua acreditando na Apple, no Brasil e que a verdade está lá fora.

editor@macmania.com.br

* Colaborou Guilherme Martins

COMPARE AS OFERTAS

Mesmo sem levar em conta as vantagens comprovadas do chip PowerPC 603 sobre o Pentium 75MHz (o processador da Motorola chega a ser 45% mais rápido em cálculos de ponto flutuante), a oferta da Apple se mostra bastante competitiva, ganhando em preço e tamanho de disco.

RAM	DISCO	CD-ROM	MODEM	PREÇO
8Mb	1Gb	4x	14,4	2.799
8Mb	850Mb	4x	14.4	2.790
8Mb	850Mb	4x	14.4	3.000
8Mb	820Mb	4x	14.4	3.050
8Mb	850Mb	4x	14.4	3.100

NEGROPONTE E O FUTURO DA INTERNET

Para o fundador do Media Lab, o Brasil vai dominar a Internet

Anunciado como "Líder da Revolução Digital" pela empresa que o trouxe ao Brasil para um seminário (a HSM), Nicholas Negroponte é certamente uma das pessoas mais abalizadas para falar sobre os rumos da Internet. Fundador do MediaLab, laboratório de pesquisa de multimídia do MIT (Massachussets Institute of Technology) e colunista da revista Wired, ele concedeu esta entrevista à MACMANIA, onde falou sobre o futuro da Web, NetPCs e sobre as mudanças na Apple.

MACMANIA – Hoje o Brasil está vivendo uma onda de Internet nos mesmos moldes da que aconteceu nos EUA ano passado, com empresas investindo na Web e montando *sites* e páginas sem saber muito bem porquê, só porque seu concorrente está fazendo. Sabe-se que nos EUA muita gente já está abandonando esse tipo de atitude. Qual a maneira certa para se ganhar dinheiro com a Internet?

NEGROPONTE – Existem duas maneiras para uma empresa ganhar dinheiro com a Internet. A primeira é o que eu chamo de "deslocamento de custos". Uso como exemplo a Federal Express, que permite que seus clientes saibam a exata localização de suas encomendas através de sua página na Web. Com isso, a FedEx aliviou 75% de seu fluxo telefônico, o que gerou uma economia de aproximadamente US$ 1 milhão por ano. É um ganho indireto, mas de qualquer forma, é um ganho expressivo.

Hoje, as três formas de ganhar dinheiro na Internet que proporcionam o maior lucro são, em ordem de lucratividade: assinaturas, propaganda e transações (compra e venda de mercadoria). Eu acredito que até o final do ano esta relação terá se invertido.

MACMANIA – Você acredita que as vendas pela Internet vão ficar em primeiro lugar?

NEGROPONTE – Não essa espécie de comércio, mas as microtransações – de um ou cinco centavos – é que vão girar o maior volume de negócios na rede. Um exemplo é um projeto que tomei contato, de um jogo de RPG (Role Playing Game), tipo Dungeons & Dragons, com gráficos bastante sofisticados, onde o software e o tempo de acesso são gratuitos. O jogador escolhe um avatar e entra em um castelo. Na primeira sala ele encontra um enorme dragão e tem que lutar com ele. Só que seu avatar está usando um pijama, vestimenta não muito adequada para lutar com dragões. Pendurada na parede está uma reluzente armadura, que você pode comprar por cinco centavos. Você compra a armadura, luta com o dragão, vence e passa de fase. Mas na próxima sala há um monstro pior, e para vencê-lo você precisará de uma arma mais poderosa, também à venda por cinco centavos. E assim por diante.

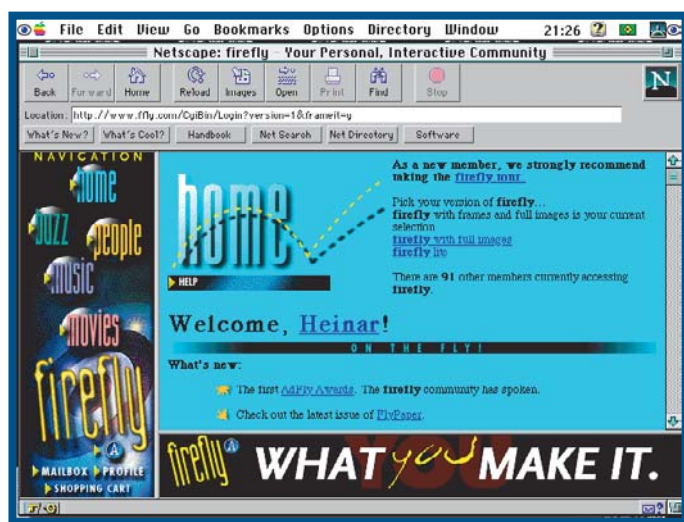
MACMANIA – Logicamente, para isso será preciso utilizar alguma espécie de dinheiro digital.

NEGROPONTE – Já existem empresas como a CyberCash oferecendo sistemas de dinheiro digital. Eles deverão se tornar bastante populares este ano.

MACMANIA – E para o médio prazo, quais são suas previsões?

NEGROPONTE – Acho que isso vai deixar vocês contentes. Acredito que a próxima tendência da Internet serão vocês mesmos, brasileiros, indianos, chineses e habitantes de países em desenvolvimento. A taxa de crescimento da utilização da Internet na Malásia é de 20% por semana. As coisas não devem ser muito diferentes no Brasil. O resultado disso é que em pouco tempo a Internet será dominada por esses países.

MACMANIA – Depois do boom dos navegadores para WWW, qual será a grande novidade da Internet?

NEGROPONTE – Agentes Inteligentes. Programas de busca pessoais que irão procurar os assuntos que você determinar pela Web e depois apresentá-los a você. Nenhum adulto tem tempo para ficar navegando a esmo pela Web. É preciso haver algum tipo de direcionamento. Já existem algumas experiências nesse

Negroponte cantou a bola, os Agentes Inteligentes vão ser a nova onda da Web

sentido, uma delas é o Firefly, da Agents Inc. `www.ffly.com`.
MACMANIA – E o NetPC, o tão falado computador oco de US$ 500?
NEGROPONTE – Aprovo qualquer iniciativa para reduzir o preço atual dos computadores, que considero excessivo. Mas acredito que, da maneira como foi proposto pela Oracle, uma caixa preta sem possibilidade de expansão, ele será um fracasso. Além de ser totalmente inútil em países como o Brasil, onde a infra-estrutura telefônica é precária.
MACMANIA – Por esse ponto de vista, o Pippin, da Apple, tem maiores chances de sucesso.
NEGROPONTE – Não conheço o projeto do Pippin, mas parece uma boa idéia. Só discordo do uso da televisão como monitor.
MACMANIA – Falando da Apple, você chegou a prever, na última vez em que esteve no Brasil, a venda da empresa, que quase se concretizou. Você acha que, como disse recentemente Steve Jobs, a Apple perdeu a batalha dos sistemas operacionais?
NEGROPONTE – Como usuário, eu sinceramente espero que não. Não estou suficientemente a par dos planos do novo presidente, Gil Amelio, para a empresa, mas acredito que, às vezes, apenas a mudança pela mudança pode ser suficiente para colocar uma empresa de volta aos trilhos. Não arrisco nenhuma previsão porque, se me perguntassem há dois anos que empresa eu achava que iria para o buraco, com certeza eu apontaria a Sun. Eles estavam perdendo mercado para seus servidores porque os computadores pessoais estavam ficando cada vez mais rápidos. E olhe onde ela está hoje! Tudo porque havia mentes brilhantes lá dentro. A Apple também possui muitas mentes brilhantes. **M**

TREZE DICAS PARA SALVAR SEU MAC

O que fazer quando seu Mac começa a ficar mal comportado

Cedo ou tarde seu Mac começa a agir estranhamente. Programas fecham sem aviso, o cursor congela e já não responde ao seu comando, algumas funções demoram uma eternidade. Se você não agir imediatamente, a coisa vai piorar até que, um dia, a carinha do Mac no Startup já não aparecerá sorrindo. Nesses casos, o pokaprática se apavora e já pensa em levar seu Mac para uma assistência técnica. Na vida real (ou na virtual) da computação, sempre que alguma coisa dá errado é difícil saber por onde começar. De fato, não há muito o que você precisa saber sobre o que fazer – o segredo realmente é apenas saber quando tentar o quê. Aqui estão 13 técnicas vitais, mais ou menos na ordem de perigo – começando pelas medidas mais leves e indo até as mais radicais. Com alguma sorte, você talvez nunca precise chegar até as últimas.

Dejanir

MEU MAC TRAVOU!

O que fazer quando o cursor não se move, o teclado não tecla e o reloginho roda, roda e não avisa.

1. Cancel

Às vezes você muda de idéia justamente quando seu Mac está no meio de uma tarefa. Às vezes você acha que ele está demorando demais e quer interromper o processo. A melhor maneira se chama Command-ponto (⌘-.). É o equivalente ao botão Cancel e funciona com uma boa parte das tarefas realizadas pelo Mac.

2. Escape

Caso o Command-ponto não funcione, tente a tecla Esc. Alguns programas – CD-ROMs e joguinhos, em particular – permitem sair deles pressionando escape.

3. Force Quit

Se os comandos acima não funcionarem, você pode tentar dar Quit (⌘-Q) para sair do programa problemático. Se mesmo assim sua tela continuar travada, o jeito é apelar para o Force Quit apertando a combinação ⌘-Option-Esc. Isso provavelmente levará você ao Finder. Nosso conselho é que você restarte imediatamente a máquina para colocar seu Mac em ordem.

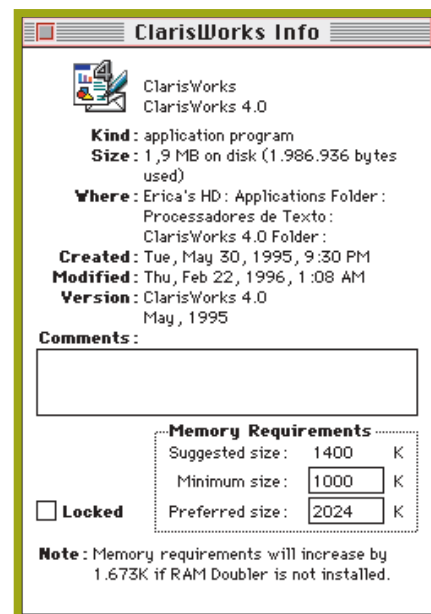
4. Restart

"Esta é mole", você diz, "todo mané de primeira viagem sabe restartar um Mac". Selecione Restart no menu Special. Você está absolutamente certo, mas talvez isso não funcione depois de um pau. Uma maneira menos gentil de dar um restart é pressionando ⌘-Control e o botão de força. Este pode estar no seu teclado ou na CPU (é fácil reconhecê-lo, ele é aquele com um triangulinho). Se nenhum desses truques funcionar, você vai ter que restartar desligando e ligando o botão de força do seu Mac. Mas espere dez ou vinte segundos antes de ligá-lo novamente, para evitar uma descarga elétrica indesejável.

PROGRAMA BICHADO

Dicas para melhorar o comportamento de um programa rebelde, daqueles que vão embora batendo a porta na sua cara.

5. Aloque mais memória

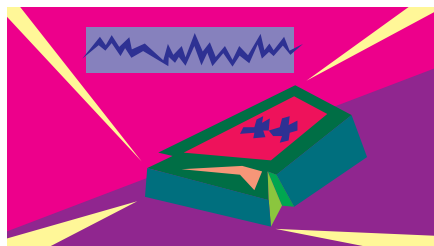
Se o programa em que você está trabalhando está instável, dê Quit e vá para o Finder. Selecione o ícone do programa (nunca o Alias) depois escolha Get Info do menu File (ou pressione ⌘-I). O box de alocação de memória está embaixo da janela de *comments*. Aumente o valor de memória mínima e veja se o programa está funcionando melhor.

Comece dando mais memória para o programa

6. Jogue o Preferences no lixo

Abra a pasta Preferences no seu System Folder e arraste o arquivo *preference* do programa problemático para fora do folder. Isso significa que ele não vai ser mais reconhecido pelo System. Mas você pode colocá-lo de volta se precisar recuperar algum *setting*. Se tudo correr bem, você poderá

FIQUE LIGADO!

Boot - Literalmente, chute. Em informatês, significa "dar a partida" no computador. Alguns autores traduzem *to boot* como inicializar, que pode ser confundido com o termo inglês *Initialize* (reformatar). No caso em questão, "dar o boot pelo disquete" significa que o disquete contém o sistema operacional que irá controlar o funcionamento da máquina.

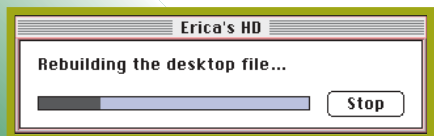
deletá-o depois. O programa vai perder o *custom settings* e você vai ter que recriá-lo inteiramente da próxima vez que for usar o aplicativo.

CONTROLE DE DANOS

Ahooga! Ahooga! Seu Mac está dando sinais de que está mais pra lá do que pra cá. Este é o momento em que uma cabeça fria pode salvar muitas vidas e bytes. Vamos por partes:

7. Restart sem os Inits

Esta é a primeira providência para começar a fazer o "Controle de Danos" no seu Mac. Inits são aqueles ícones que desfilam pelo Desktop quando seu Mac está sendo ligado *(ver colunas Beabá do Mac das MACMANIAS #19 e #20)*. Se alguns deles estiverem conflitando entre si ou com algum programa, as chances de seu sistema dar pau são muito grandes. Para desativá-los, mantenha apertada a tecla Shift durante o *startup* até aparecer a frase *Extensions off*. A regra básica é: na dúvida, restarte com Shift.

8. Rebuild no Desktop

Segundo passo para Controle de Danos. Se o seu Mac está com problemas de arquivos que somem e programas que não abrem, tente isto: aperte as teclas ⌘-Option no *startup* até ver uma caixa de diálogo perguntando se você quer realmente dar um *rebuild* (reconstruir) no Desktop. Clique OK. Isso força o sistema a recriar os arquivos invisíveis do Desktop, que mantêm a localização dos arquivos, ícones e umas outras coisas mais.

Um rebuild pode resolver seu problema

9. Zap na PRAM

A PRAM é um segmento de 256 bytes da RAM, controlada por uma pequena bateria, que mantém informações vitais, tais como configuração de teclado, mouse e outros *settings* dos Control Panels, incluindo *settings* do startup. Às vezes é preciso resetá-la para fazer o Mac voltar ao normal. Para "zapeá-la" (resetar), mantenha pressionadas as teclas ⌘-Option-P-R durante o *startup*.

10. Startup de um disquete

No *startup*, todo Mac procura um System válido nos drives, nesta ordem: primeiro nos disquetes, depois em um drive externo de disquetes, depois no disco rígido interno e depois em um disco rígido externo. Para dar o *startup* de um disquete, apenas insira um disquete de *startup* assim que ligar o computador ou restartar. Você pode usar o disquete Disk Tools, que veio com seu System, ou um dos discos de emergência que vêm junto com o MacTools, Norton Utilities, etc.

11. Startup de fora

Se você quiser dar o *startup* de um drive externo (ou SyQuest, ZIP Drive ou CD-ROM), mantenha pressionadas as teclas ⌘-Option-Shift-Delete até que a mensagem *Welcome to Macintosh* apareça na tela. Seu drive externo precisará conter um System Folder, é claro.

12. Reinstale o sistema

Se tudo o mais falhar, você talvez precise reinstalar todo o System ou parte dele. Sempre use os disquetes originais (ou CD, se for fornecido). Na maioria das vezes, o problema é um arquivo Finder ou System defeituoso. Nesse caso, arraste os rebeldes problemáticos para o lixo, mas não o esvazie ainda. Se der algo errado, você vai precisar deles. Restarte seu Mac com o primeiro disquete de instalação (ou o CD-ROM) no drive. Ele tem um System Folder e dá para restartar a partir dele. Usando o menu *pop-up*, mude de *Easy Install* para *Custom Install*. Clique na flecha onde indica *System Software*, marque o box do lado de *System for this Mac*, depois clique *Install*. Isso vai instalar arquivos Finder e System novos. Restarte e tudo deverá estar bem.

13. Clean Install

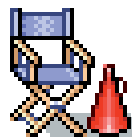
Ainda não deu? Tente um *clean install* (Instalação Limpa). Arraste o arquivo Finder do System Folder para o lixo. Renomeie seu System Folder para alguma coisa como "System Velho". Restarte, dando o boot do disquete de instalação. Da tela principal do instalador, rode o *Easy Install*, seguindo as instruções na tela. Quando a instalação estiver completa, restarte seu Macintosh.

Removendo o Finder e renomeando o System Folder, você esconde o System Folder original do instalador, fazendo com que ele instale um sistema novinho em folha, contendo apenas o necessário.

Tudo que você adicionou ao seu antigo sistema (fontes, *screen savers*, *extensions*, etc.) pode ser copiado posteriormente para o sistema novo.

O System 7.5 traz um meio mais simples de fazer um *clean install*. É só apertar ⌘-Shift-K na janela do instalador. Isso vai trazer um diálogo para sua tela perguntando que tipo de instalação você quer. Clique no botão que diz *Install new System Folder* e clique OK. Você vai notar que o botão *Install* se transformou em *Clean Install*. Clique nele e siga as instruções na tela. M

Instalação limpa: a solução final

MACROMEDIA DIRECTOR 5.0

Nova versão traz mudanças radicais que facilitam o uso do programa

A primeira impressão causada pelo Macromedia Director em quem se aventura a mexer com ele é a de ser um software de autoria muito bom, mas muito complicado. A princípio, essa afirmação pode ser considerada verdadeira, mas após o lançamento da versão 5.0 acredito que ela não vá perdurar por muito tempo. A Macromedia mudou quase totalmente a cara do programa, criando várias facilidades para os usuários novos e até mesmo para os mais experientes.

A primeira mudança aparece logo que o programa é aberto: agora é possível trabalhar com uma barra superior de botões, que deverá ser adotada por todos os softwares da empresa no futuro. Pelos botões da barra dá para abrir um novo filme, salvá-lo, dar copy, paste, fazer procura, habilitar uma janela, enfim, as funções básicas que algumas vezes perdíamos tempo em executar.

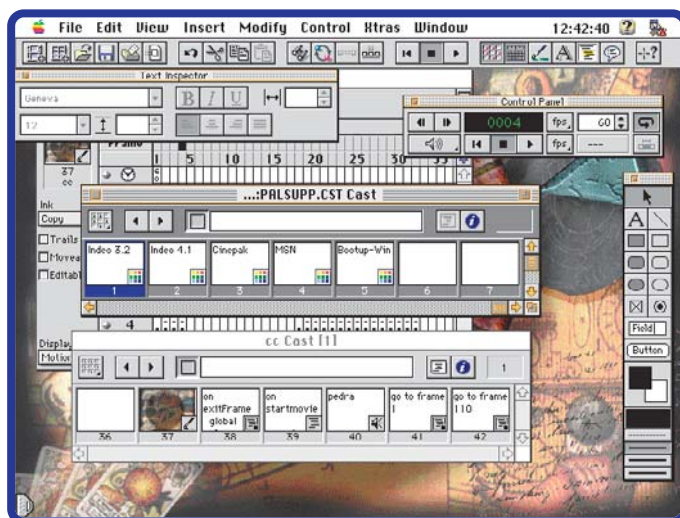
Outra função muito interessante para os novos usuários é o *help online*. Toda vez que o mouse passa sobre qualquer botão aparece uma caixinha explicando sua função. É possível criar barras de ferramenta para várias funções, como Paint, Text, etc. Quem ler esse parágrafo sem ler o resto vai pensar que estou falando de algum software da Microsoft. Realmente, neste quesito as duas empresas estão completamente afinadas, mas a comparação seria uma injustiça com a Macromedia, pois as mudanças não param por aí.

A mudança de maior utilidade, onde o Director estava realmente deixando a desejar, foi em relação à formatação de textos. Esta função ganhou um tratamento especial da Macromedia. A janela de texto ganhou uma barra, onde é possível editar a fonte (não apresenta mais os problemas com corpos superiores a 12 para fontes PostScript), estilos, entrelinha, espaçamento, alinhamento, tabulação, fonte default, formatação de parágrafo, enfim, funções de um processador de texto, com a vantagem de cada linha poder se comportar de forma diferente.

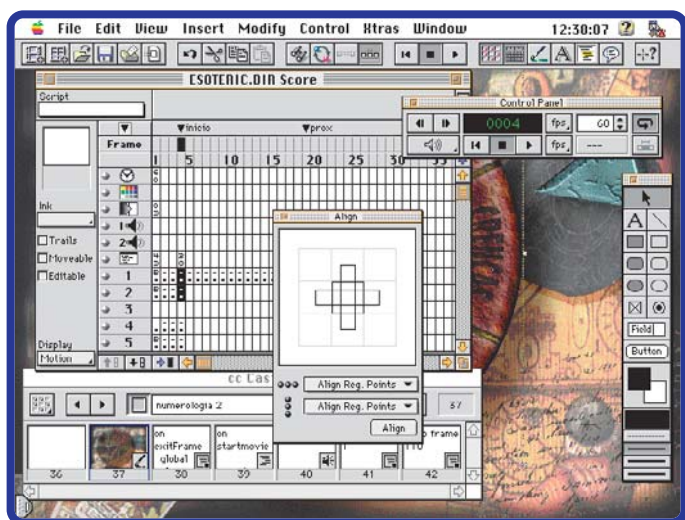
Interface carregada de botões. Parece o Word 6.0, mas não é

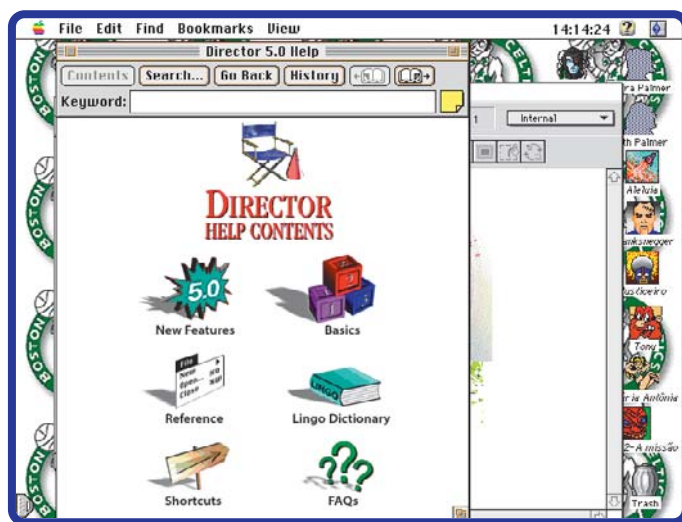
Além de tudo isso, temos agora um *smooth* de texto em tempo real, *scroll* de texto suave e a capacidade de importar texto no formato RTF direto para um Cast, sem precisar ficar brincando de copy/paste.

A função Paint também ganhou uma cara nova, com todo seus comandos passando para uma barra superior, facilitando muito a nossa vida. Uma de minhas reclamações do antigo Director era que esta função era muito arcaica. A função continua igual, só que agora temos uma pasta para *plug-ins*. Quer dizer, todos os *plug-ins* do Photoshop podem ser colocados por lá, o que, em muitos casos, pelo menos evita que tenhamos de sair do Director, voltar ao Photoshop e novamente retornar ao Director. Foram acrescentados dois tipos de *plug-ins:* os normais, compatíveis com Photoshop, e os *auto-plug-ins*. Estes últimos permitem que você aplique um filtro a uma imagem e especifique quantos Casts serão gerados. Um comando muito útil para se brincar de animação.

A função Paint ganhou uma cara nova e permite o uso de plug-ins

Ueba!!! Agora é possível criar janelas de Cast independentes

CASTS INDEPENDENTES

Duas novas funções muito úteis na hora de animar um projeto, e que consumiam muito tempo, foram acrescentadas a esta versão. O Grid permite que você especifique uma grade a ser trabalhada e faça com que um objeto se movimente por ela. A outra função é a janela Align. Ela permite que você selecione os objetos que deseja trabalhar e os alinhe tanto na vertical quanto na horizontal, pelas extremidades, centrados ou alinhados pela marca de registro.
A parte de Cast recebeu um tratamento diferenciado. Agora você pode criar janelas independentes de Cast, sem que uma interfira na outra, dar nomes a elas e especificar se elas serão Internas (armazenadas junto com o projeto) ou Externas (armazenadas à parte, em um novo arquivo, como é o caso dos Shared Casts). Você pode vir a perguntar qual seria a função desse novo tratamento que o Cast recebeu. Existem várias, entre elas a criação de bibliotecas de som, paletes, imagens ou filmes. Outra seria permitir que várias pessoas trabalhem em um mesmo projeto, pois cada janela de Cast externo é tratada como um arquivo à parte. A mudança da língua

A janela Align permite um maior controle sobre os objetos

de um projeto, por exemplo, poderá ser feita simplesmente pela mudança de um arquivo de texto, sem que o projeto em si seja alterado. Quer dizer, as funções são muitas, mas a nossa imaginação é que irá ditar essas regras.
Uma parte que há muito tempo se encontra na mesma e não recebeu nenhum novo tratamento foram as transições. Nenhuma nova transição foi acrescentada à lista das existentes. Mas não é preciso se desesperar completamente. O Director permite agora que você trabalhe com Xtras – a denominação da Macromedia para arquitetura de componentes – semelhantes aos *plug-ins* da Adobe. Os Xtras são *plug-ins* de terceiros que poderão acrescentar funções novas ao Director. Estes terceiros já totalizam 50 empresas (vide tabela abaixo), que estão criando novos Xtras para transições de telas, compressão MPEG, acesso a banco de dados, edição de vídeo, MIDI, etc. Ou seja, por se tratar de uma arquitetura totalmente aberta aos desenvolvedores, esta lista só tem a crescer cada vez mais e quem tem a lucrar é o usuário.
Agora chegou a hora de falar de uma parte que, para muitos, é

Um Help online revisto e melhorado

OS PRIMEIROS XTRAS

- **Component Software: FileFlex**
(para Macintosh, Power Macintosh, Windows 3.1, NT, Windows 95)
Totalmente compatível com o formato dBASE, este XTRA é muito útil para criação de CD-ROMs e quiosques que precisem acessar banco de dados, sem necessidade de qualquer conversão.
- **Digital Dreams: Speech Recognition Xtra**
(para Mac, Power Mac, Windows 3.1, Windows 95)
Permite acrescentar reconhecimento de voz aos projetos, permitindo acionar comandos com a fala.
- **Media Lab: PhotoCaster**
(para Mac, Power Mac, Windows 3.1, Windows 95)
Permite aos usuários importar arquivos de Photoshop direto para o Director, transformando cada layer em um Cast.
- **SharkByte Creative: SharkByte Killer Transitions**
(para Mac, Power Mac, Windows 3.1, NT, Windows 95)
Coleção de novas transições para o Director. Este será o volume 1 de vários sets de transições que serão lançados este ano.
- **Yamaha Corporation: MIDI Control Xtra**
(para Power Mac, Windows 95)
Permite o uso de arquivos MIDI com alta qualidade, sem necessidade de hardware adicional.
- **Xaos: Xaos Tools TransX**
(para Mac, Power Mac, Windows 3.1, NT, Windows 95)
Cinco novas transições para Director. Uma versão light acompanha o Director. A versão full permite a personalização dessas transições.
- **Zeus Productions: TranZtions & zScript**
(o primeiro para Mac, Power Mac, Windows 3.1, Windows 95; o segundo somente para Macintosh)
TranZtions Xtras é um conjunto com mais de 20 transições novas e o zScript permite a utilização do AppleScript no Director.

UM NOVO PROGRAMA

O novo Director traz um monte de novidades. Grandes mudanças foram feitas nas principais funções do programa, como por exemplo:

- Nova janela Inspector, que dá um melhor controle da memória usada com o Director e maneiras para otimizá-la.
- Os filmes agora podem ser lidos em *background*, evitando aquele maldito reloginho, que aparecia obrigatoriamente toda vez que um arquivo era fechado e outro aberto.
- Cada Cast tem um tratamento diferenciado em relação ao outro; agora eles são carregados segundo seus próprios settings e não mais segundo os settings do filme.
- O comando Zoom no Paint trabalha com 100, 200, 400 e 800%
- O menu principal agora ficou dividido em "File, Edit, View, Insert, Modify, Control, Xtras, e Window".
- Você pode importar, além do já citado texto no formato RTF, Casts de outros filmes.

muito chata e impossível de trabalhar: a programação. O Lingo ganhou mais de 100 novos comandos (ou funções), alguns foram retirados (mais ou menos seis) e outros mudaram a forma de trabalhar. Além de novos comandos, o Director ganhou rapidez em relação à execução do Lingo, entre 50 e 300%. Duas janelas novas para trabalhar com a parte de programação, Watcher e Debugger, foram adicionadas. Junto a uma referência de comandos *online*, elas tornaram a vida do programador mais fácil, além de poupar muito tempo.

ÚLTIMA PALAVRA

Com todas essas mudanças, a compatibilidade multiplataforma (que abrange desde Mac e Windows até sistemas como OS/2, SGI, OS/9 e E-CD) e a chegada do Shockwave (*plug-in* que permite mostrar arquivos de Director em browsers da Web), a Macromedia manteve sua liderança no mercado de produção de multimídia. Ainda não é uma ferramenta perfeita, muitas outras coisas poderiam ser mudadas ou acrescidas, mas a empresa mostrou que está no caminho certo. **M**

LUIZ F. D. DIAS
Diretor da Ciclo Graphics, está chegando à conclusão de que é bem melhor abrir uma revenda do que desenvolver software nacional.

DIRECTOR 5.0
Macromedia
Multisoluções: (011) 816-6355
Configuração: Mac 68040 ou Power Mac, System 7.1 ou posterior, 8Mb de RAM, 40 Mb de disco livres
Preço: R$ 999

Intuitividade: ■■■■
Interface: ■■■
Poder: ■■■■
Custo/Benefício: ■■■■

O MODEM, ESSE DESCONHECIDO

Os profissionais de DTP precisam parar de pensar que modem é brinquedo

Lá está ele, aquele singelo e incompreendido objeto ao lado do seu Mac. Também pudera, no mundo dos sistemas gráficos amigáveis, ele mais se parece com aquele que foi o primeiro computador, o Altair, do que com um equipamento de alta tecnologia: luzes piscando para todo lado e siglas, muitas siglas... V.34, RT, MNP-5, DC, AT&F0...

Como se não bastasse, a maioria dos fabricantes pouco se preocupa com design, é sempre aquela forma ríspida, insípida e inodora – pouco mais além de uma caixa de plástico, uns leds bem safados e um botão de liga e desliga. E no fim de tudo, fica parecendo aquele amplificador Tojo que tem no Maverick do teu amigo.

Seja como for, o modem é não só um equipamento de alta tecnologia, mas também um dos responsáveis pela Revolução da Informação de que Alvin Toffler falava – e Bill Gates não pára de repetir. O modem é o aparelhinho que permite que as informações contidas no seu computador cheguem ao outro lado do mundo e, no seu caso, amigo das artes digitais, também até o bureau a alguns quilômetros do seu estúdio.

Com as dificuldades do dia a dia – trânsito e motoboys que passam o dia inteiro na fila do banco, por exemplo – ter a opção de mandar os serviços urgentes via modem é uma saída interessante. E não apenas isso. E a tão falada Internet? No que será que a rede das redes efetivamente facilita nossas vidas? Enfim, vamos então tentar dissecar as verdades, inverdades e utilidades sobre o uso do modem para o profissional que trabalha com o Mac.

A Paper utiliza o TeleFinder para trocar arquivos com seus clientes

USANDO O BBS

Alguns bureaus e gráficas possuem serviços de entrega de trabalhos via modem. Entre eles, a Paper Express e a AlphaGraphics.

A Paper já tem há um bom tempo um BBS disponível para os clientes. Baseada no software TeleFinder, não muito conhecido entre as tribos de Mac, o bureau sabiamente usa o BBS para o envio não exatamente de trabalhos para impressão, mas de itens do tipo: uma fonte que faltou, aquele *link* de imagem que você esqueceu, etc. Por quê sabiamente?

Bem, a grande parte do trabalho de um bureau grande como a Paper Express são arquivos para imagesetter ou impressões coloridas – esses são arquivos que costumam ser tão grandes em número de megabytes que não compensam as horas gastas via modem para enviá-los ao bureau. Mesmo assim, não deixa de ser uma mão na roda ter a possibilidade de enviar rapidamente uma imagem ou fonte, freqüentemente esquecidas em nosso apressado cotidiano.

Existe também um BBS voltado para empresas de serviços e consultores, a Approach Network, baseada no software First Class, da SoftArc. Nela estão presentes consultores, usuários e empresas como a AlphaGraphics Faria Lima, a Marathon Computer e a CAD Technology, entre outras. Cada uma das empresas lá existentes presta algum tipo de serviço. A CAD Technology usa o BBS para fornecer suporte de seus produtos, como o Strata Studio Pro e MiniCAD, e para o recebimento de arquivos para plotagem de seus clientes. A Marathon, também uma revenda Apple, fornece informações sobre seus produtos e cotações de equipamentos. A AlphaGraphics Faria Lima, além do serviço de envio de arquivos para impressão, oferece auxílio nas dúvidas dos clientes, templates e *Printer Description Files* de suas impressoras.

Na área de bureaus de plotagem, temos ainda a CapsLink, um BBS também baseado no First Class, de propriedade de uma revenda autorizada Apple, a Caps. Pelo BBS, é possível se comunicar com todo o staff da empresa, que usa o First Class também internamente em sua rede. A Caps revende o software ArchiCad e permite que seus usuários façam o *upload* de arquivos para plotagem e participem da conferência "Arquitetura", onde podem tirar suas dúvidas e obter eventuais *updates* e bibliotecas para o software.

Todos os BBSs citados acima estão em São Paulo. Você que é de outro estado, verifique as possibilidades com seu bu-

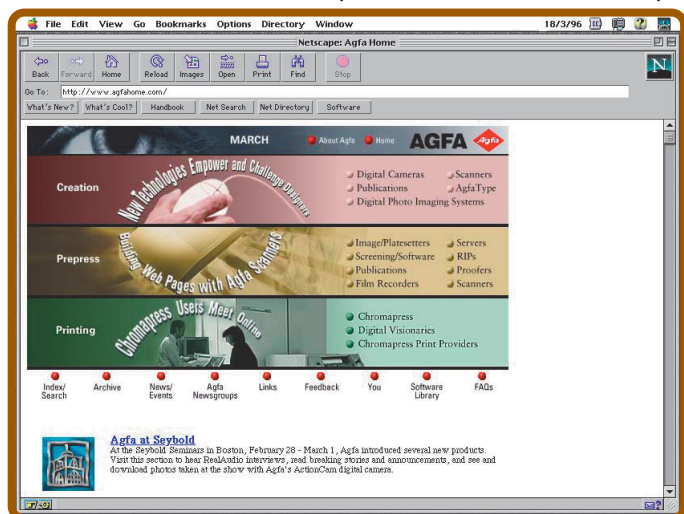
A Approach é um BBS profissional a serviço dos clientes da AlphaGraphics

reau de serviço . Mesmo que eles não tenham um BBS, provavelmente têm um modem. Se não tiverem, aproveite, monte seu próprio BBS e ofereça o serviço a eles!
Existem muitos outros BBSs em São Paulo e Rio de Janeiro que, apesar de mais voltados para o usuário do que para empresas, oferecem serviços similares: o Super BBS em São Paulo e o Rio-V no Rio de Janeiro são exemplos. Praticamente em todo BBS, seja empresarial ou particular, você encontra sharewares que podem ser úteis ao seu trabalho.
É claro que o triângulo amoroso entre cliente, modem e bureau poderia ser muito melhor. Mas a iniciativa deve vir também de você, usuário.

Com o Printer's Link você imprime seu trabalho em qualquer lugar do mundo

A INTERNET: O FUTURO HOJE

A Internet tem esse paradigma: você pode até mandar entregar flores para sua amiga do outro lado do mundo, mas não pode comprar pão na padaria da esquina. E não é para menos. Em primeiro lugar, existe o problema do preço; dificilmente você vai conseguir um bom provedor Internet por menos de R$50 por 30 horas de acesso mensais. Não é exatamente preço de fim de feira. Além disso, a velocidade das conexões ainda não é das melhores. E até o presente momento não pudemos encontrar *home pages* de bureaus ou gráficas brasileiras.
Talvez o maior problema para quem deseja enviar seus trabalhos via Internet esteja no protocolo de transferência de arquivos. O objetivo dessa matéria não é entrar a fundo nos zmodems e ftps da vida, deixemos isso para o pessoal da coluna @MAC, mas o que é preciso saber é que as transferências de arquivo na Internet são geralmente feitas via FTP e a grande desvantagem disso é que, se você está transferindo para o seu bureau aquele arquivo de 4.5 Mbytes e sua linha cair quando já tiver transferido, digamos, 4.2 Mb, bau-bau. Precisa começar tudo de novo, do zero. Com sorte e alguns programas tipo o Stuff-It você consegue recuperar parte do arquivo ou então reconectar-se com o FTP Server antes que o servidor do outro lado perceba que você não está mais lá. Mas é muito difícil e quase sempre o arquivo fica inutilizado. Isso vai te fazer perder mais cabelos do que com o boy que passa o dia inteiro na fila do banco.
Já softwares de BBS como o First Class permitem interromper o *upload* na metade e na próxima conexão recomeçar do ponto onde parou. Uma vantagem imensa se considerarmos a qualidade das linhas telefônicas. Mas nem tudo são espinhos: a Internet é fantástica se você busca informações, softwares e fontes de domínio público. Na rede das redes tem de tudo, até o Printer's Link http://www.abcdprint.com, um serviço que localiza serviços de impressão digital ao redor do mundo. Muito útil para quem precisa dar cursos, seminários e afins fora do país e não quer levar tudo na mão: pelo Printer's Link você pode localizar a empresa mais próxima do local para onde você está indo e enviar o serviço a ser impresso pela própria Internet. Luxo, mas luxo mesmo, seria fazer tudo isso a partir de um PowerBook voando em um 747…
Uma outra *home page* interessante é a DTP Internet Jumpist. Esta página funciona como um ponto de partida para outros *sites* na Net que

Corra para o Internet Jumpist: o mapa da mina do DTP na NET

Home page da AGFA: Para quem quer ficar por dentro do high-end

podem ser úteis para o profissional de DTP. Lá você encontrará links com fontes, clip-art, dicas de programas, newsgroups e uma infinidade de outros assuntos que podem ser úteis de alguma forma ao seu trabalho.
E muito, muito mais pode ser encontrado na Net... um simples *search* nos *sites* de procura existentes pode trazer informações preciosas, tais como: para DTP High-End, com cobertura da Seybold e tudo mais, veja http://www.agfahome.com/; para informações sobre os últimos releases de softwares, patches e updates, não deixe de visitar o *site* da Adobe no http://www.adobe.com.

No site da Adobe você encontra dicas preciosas sobre Photoshop e Cia.

A decepção ocorre quando você percebe que a festa que está rolando é na rua de cima, precisamente nos Estados Unidos. A parte realmente cool da Net está lá e voltada para lá. Ainda que possamos acessar as *home pages* e ficar maravilhados com os bureaus de serviço lá existentes, não faz sentido mandar seu arquivo imprimir nos EUA, certo? Mesmo que você consiga comprar *online*, valores muito altos acabam não valendo a pena por causa dos impostos e despesas de envio.

FINAL FELIZ

Se analisarmos bem, a coisa não está tão ruim. Pelo menos já é possível arranjar alguma função realmente útil para a caixa preta (ou branca) ao lado do Mac, coisa que não se tinha há pouco mais de um ano. Mesmo no Brasil, ainda que não pela Internet, já se faz compras, orçamentos, plotagem, suporte técnico e muito mais através do modem.
Talvez ainda demore um pouco para a Internet no Brasil chegar ao estágio em que se encontra nos Estados Unidos. Enquanto no Brasil só agora começam a aparecer endereços de *home pages* em anúncios, nos EUA já são comuns anúncios de *home pages*. Mas fique ligado na http://www.embratel.net.br, um dos pontos de partida para páginas brasileiras na Internet.
Entre na onda do modem, que vale a pena. Já que ainda não dá para surfar na Internet como se deveria, o negócio é pegar jacaré mesmo. M

CARLOS EDUARDO WITTE
Desenvolve trabalho de graduação em arquitetura multimídia e é consultor na área gráfica para Quick Prints.
cewitte@embratel.net.br

MAIORES INFORMAÇÕES

Approach Network:	**CapsLink:**	**Paper Express:**
725-1950 (BBS)	5505-2022 (BBS)	214-4166 (BBS)
725-7413 (suporte - voz)	5505-1699 (voz)	214-4474 (voz)

MINICAD 6.0

Programa de desenho para arquitetura prova que de mini não tem nada

Há sete anos venho estudando e procurando novidades no mercado de softwares de CAD. Conheço bem o MiniCad desde sua primeira versão, quando ainda tínhamos Macs com telinhas minúsculas em preto-e-branco. Agora, já na versão 6.0, esse programa vem mostrando que é um dos melhores na área e que de mini não tem nada.

Como um CAD genérico, ele serve para qualquer tipo de desenho, desde mecânico até perspectivas de edifícios. Ele tem uma excelente interface para desenhos em 2D, com uma enorme quantidade de ímãs, que permitem alinhar e desenhar qualquer coisa no esquadro. Dono de uma tecnologia de "smart cursor", ele indica na hora por onde está passando seu cursor e escreve na tela as informações necessárias para acertar o meio ou o canto de um objeto. As ferramentas são completas, e é possível desenhar um círculo ou um polígono de várias maneiras. A ferramenta de paredes, específica para arquitetura, ainda não está funcionando perfeitamente e a união de alguns tipos de paredes ou sua edição acabam se tornando um inferno. Porém, maneiras de desenhar paredes é o que não falta.

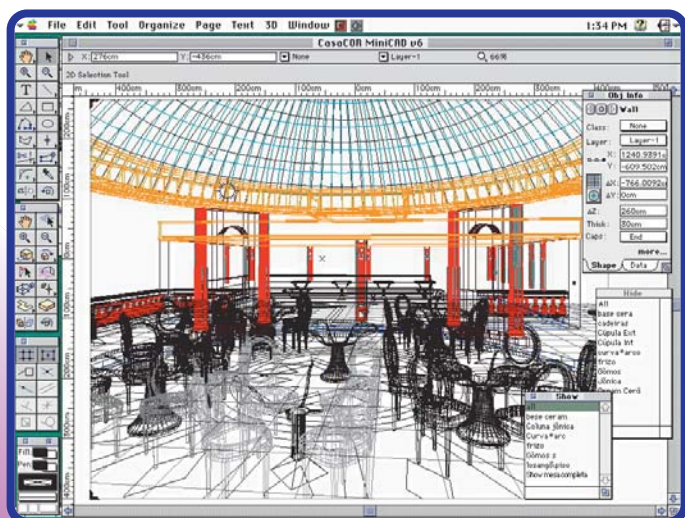
Mas isso é só um aspecto do programa. Uma das grandes jóias do MiniCad é sua maneira de desenhar em 3D. Pode-se desenhar em qualquer vista, até em isométrica. Com a possibilidade de mudar os planos de referência no espaço 3D, é possível desenhar quase qualquer objeto tridimensional, e isso torna o MiniCad o melhor software de modelagem técnica 3D que já conheci. Infelizmente, ainda faltam algumas opções de modelagem de sólidos mais maleáveis, como nos programas de ilustração 3D: comandos como operações boleanas (adição e subtração de sólidos) ou de nurbs (onde as faces dos objetos são interligadas como curvas francesas). Isso faz falta quando se quer desenhar uma cadeira estilo francesa ou uma peça não linear.

Na palete Object Info você altera tudo quanto é parâmetro do desenho

Se você quiser uma renderização perfeita do seu modelo 3D, deverá exportá-lo para softwares específicos como o Strata Vision ou StudioPro. Quase todas as peças 3D que desenho para renderizar no StudioPro são feitas no MiniCad.

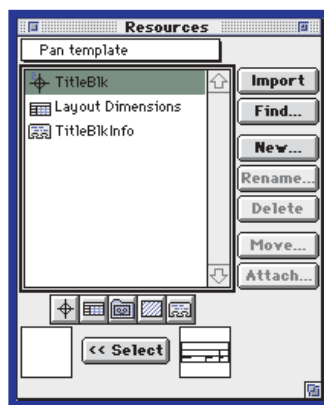
Além do 3D e 2D, ainda há uma planilha quantitativa linkada ao desenho, e também uma possibilidade enorme de programações de macros, através de uma linguagem de programação chamada MiniPascal. Para alguns macros simples, qualquer leigo pode arriscar uma operação sem grandes dificuldades.

Entrando nas novidades dessa versão, os pontos que surpreenderam e fazem o upgrade ser merecido são:

- uma nova janela de informações, que mostra tudo do objeto seleciona-

Primeiro você morre louco desenhando tim-tim por tim-tim no Mini Cad

Depois de pronto, o negócio é renderar num Strata da vida. Fica duca

do, função existente no antigo ClarisCad, que facilita muito qualquer tipo de modificação ou edição, porque não mostra apenas as medidas e a localização, mas também permite o acesso pelo teclado para digitar outros valores.

- o DTM (Digital Terrain Modeling), que é quase um novo programa dentro do MiniCad. Através de curvas de nível ou pontos de um terreno, pode ser calculada a sua forma. O programa triangula os pontos do terreno e gera novas curvas de nível e um desenho suave em 3D para implantar seu projeto. Além disso, pode importar dados através de uma lista de pontos contendo as coordenadas x, y, z, e calcular o corte ou preenchimento necessário de um terreno para chegar ao terreno desejado. Só essa novidade já valeria o programa, pois softwares que fazem isso custam mais do que o MiniCad completo. Pena que o manual não esclarece muito o DTM.
- uma outra nova janela, Resource, facilita bastante o uso das bibliotecas e das macros entre todos os seus documentos. Ficou mais visível a maneira de importar uma biblioteca, através de ícones específicos.
- a terceira nova janela é WorkingPlanes, que permite gravar vários planos de referência 3D para acioná-los na hora desejada.
- o programa vem com uma biblioteca enorme com objetos, macros, hachuras de mecânica, paisagismo, arquitetura, elétrica etc. Pena que os padrões sejam todos americanos. Na Europa é possível encontrar à venda bibliotecas (bem caras!) de símbolos 3D com padrões mais próximos dos nossos e até de móveis de famosos designers.

Abra bibliotecas de outros arquivos

- o redesenho de tela está bem mais rápido, há a possibilidade para exportar em formato QuickDraw 3D e uma maneira de gerar caminhos ou paths para *walktrough*, em filminhos QuickTime.
- agora é possível editar a palete de cores de uma forma fácil e direta, o hatch (hachuras), está bem melhor e é possível gerar inúmeras texturas vetoriais.
- não exporta mais em Strata Vision! Agora tem que ser via DXF ou QuickDraw 3D.

A ditadura da textura única acabou, viva o pattern livre!!

O programa e os manuais são bem completos. Com uma caixa de ferramentas enorme como essa, não espere aprender tudo em meia hora. A curva de aprendizagem não chega perto de um AutoCad, mas exige alguma dedicação. (Aliás, usuários de AutoCad e 3D Studio para Windows jamais saberão o que economizariam de dor de cabeça usando MiniCad e Strata StudioPro no Mac) No geral, a turma da Graphsoft está de parabéns pela nova versão. Ela vale muito bem o seu preço e tem pouquíssimos concorrentes à altura. **M**

Com o WorkingPlanes dá para trabalhar cada face de um desenho 3D no ato

LUIS COLOMBO

Arquiteto, consultor e produtor de multimídia

MINICAD 6.0
Graphsoft
CAD Technology: (011) 829-8257.
Configuração: System 7.0 ou superior, Mac 68020 ou posterior, 8Mb de RAM e 30Mb de disco.
Preço: R$ 995

Intuitividade:
Interface:
Poder:
Custo/Benefício:

FIQUE LIGADO!

Vista Isométrica - é a visão que você tem quando olha um cubo por uma de suas quinas. É uma maneira de representar um objeto 3D num papel, sem nenhuma distorção. Muito usado para desenhos técnicos de peças.
Curvas de nível - se um terreno inclinado começa na rua e termina a 10 metros acima da rua é preciso arranjar uma maneira de representar isso no papel. A forma mais comum é traçar uma linha imaginária cruzando o terreno onde a altura é exatamente de 1 metro, outra linha nos 2 metros e assim por diante. Com essas linhas (ou curvas de nível) você pode ver numa planta do terreno o quanto ele é plano ou montanhoso.
Hachuras - conjunto de linhas ou pontos que formam uma textura numa área determinada e representam no papel um material distinto. Há uma hachura para representar o alumínio, outra para o concreto e assim por diante.

PAGEMILL 1.0

O primeiro programa realmente intuitivo para produzir páginas de Web

Uma das coisas mais legais dessa tal de Internet é o WWW *(World Wide Web)*. Navegar no WWW é como navegar num oceano de informações infinito. Mas o mais legal mesmo é que qualquer mortal pode, com algumas ferramentas básicas, fazer sua própria página, alugar um provedor no Texas ou na Paraíba e colocar à disposição da humanidade suas opiniões políticas, sexuais ou culinárias. Para isso, basta decidir desvendar os mistérios do HTML *(HyperText Markup Language)*.

HTML é a linguagem básica de programação de páginas de Web. Através de alguns comandos, você pode formatar um texto, adicionar figuras, tabelas, quadros e criar dentro deles os chamados *links* de hipertexto que remeterão a filmes de QuickTime, sons, figuras, arquivos, outras páginas de HTML, enfim, qualquer coisa que estiver em qualquer lugar da rede. Parece simples? Bom, é e não é.

A programação em HTML é muitíssimo parecida com a forma como era feita editoração eletrônica no tempo do chip lascado. Você tinha um texto cru e ia colocando 'tags de estilo' que iam definindo se uma palavra era em itálico, negrito ou se era título ou subtítulo. Programas de DTP, como Quark e PageMaker, esconderam esses comandos com suas ferramentas, tornando o trabalho muito mais fácil e rápido.

Até ontem, para se fazer uma página de HTML, eram utilizados um editor de texto e um programinha para trabalhar com imagens GIF (como por exemplo: um SimpleText e um GIF Converter ou Photoshop).

Com o tempo, foram surgindo editores de HTML – como o HoTMetaL, da SoftQuad e o BBEdit, da Bare Bones Software – que começaram a resolver alguns problemas, mas não deixavam de ser meros editores de texto incrementados.

Em agosto do ano passado, uma pequena empresa chamada Ceneca lançou um pequeno programa chamado PageMill. Considerado o primeiro programa WYSIWYG para produção de páginas de HTML, o programinha causou espécie. Dois meses depois a Ceneca foi comprada pela Adobe, que relançou imediatamente a versão 1.0 do programa no final do ano. Mais de 5 mil cópias foram vendidas em pouco mais de um mês.

MOINHO DE PÁGINAS

O PageMill é a solução para quem quer começar a se embrenhar no mundo das publicações digitais na Internet. Mas veja bem, como eu disse, é o COMEÇO. Através dele você pode digitar um texto normalmente, como se estivesse escrevendo no SimpleText, inserir figuras e ir definindo um layout da sua página sem grandes preocupações.

O papelzinho indica que você pode acessar as ferramentas de construção

Quem quer ir mais a fundo na produção profissional de HTML ainda não pode enxergar o PageMill como a solução para todos os problemas. Ele resolve e facilita grande parte do trabalho, mas não permite ainda fazer muita coisa que tem que ser feita no braço, nos moldes da programação comum de HTML. Dá pra perceber que ele teve o seu lançamento adiantado para garantir o título de "Primeiro Editor de Web WYSIWYG". Você fica sempre com aquela sensação de que ficou faltando alguma coisa no programa.

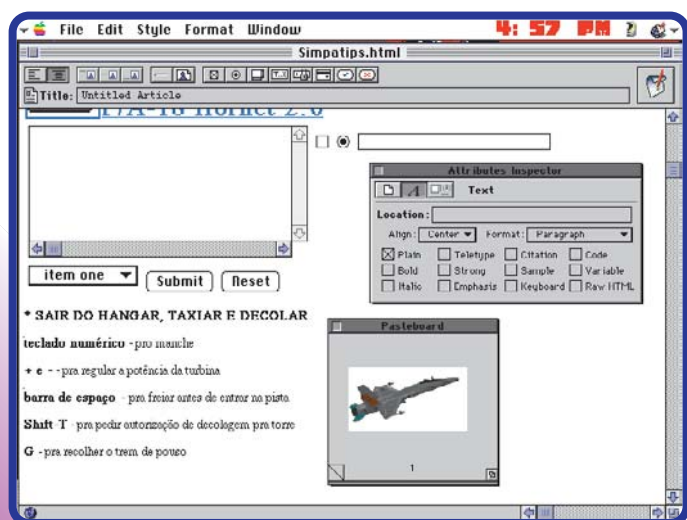
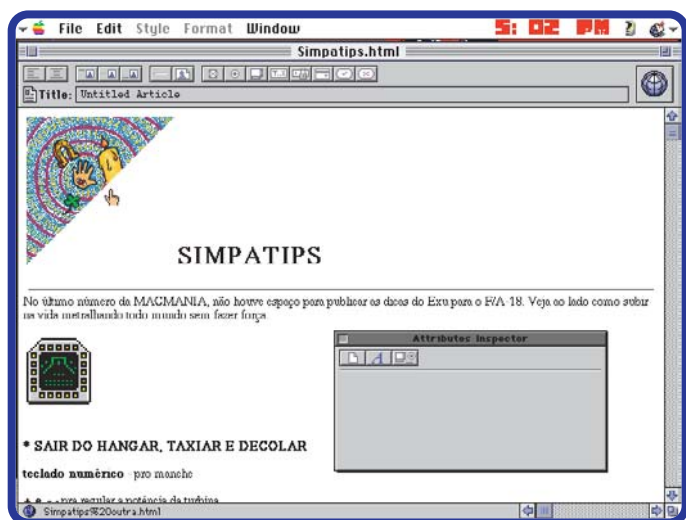
Por exemplo, apesar de facilitar horrores a produção de formulários (com tudo o que tem direito: checkbox, radio button, botão de submit e reset, janelas de inserção de texto, campos para preenchimento de texto e até de password!), ele ainda não permite a criação de tabelas.

Mas de qualquer forma, o PageMill tem o seu valor, tanto para quem está começando como para os mais experts, que podem usá-lo como uma ótima ferramenta para layout.

Sua interface é meio chatinha, mas com o tempo a gente se acostuma. A barra de menu contém os estilos básicos de texto que também podem ser encontrados na janela Attributes Inspector, que é na verdade a grande chave para todos os mistérios. Através dessa janela, é possível definir como será a cara da página, mudando as cores de textos, *links* e fundos, permitindo até o uso de um GIF de fundo, coisa que já virou carne de vaca nas páginas da Web. Isso já facilita muito o seu trabalho, pois definir cor em HTML é um trabalho que exige paciência e muito teste.

Outra parte bem legal do PageMill é relacionada à edição de imagens, onde ele ainda não tem nenhum concorrente. Você pode importar qualquer PICT e, assim que ele é importado, o programa grava uma cópia em GIF num folder pré-determinado. Com as ferramentas de

FIQUE LIGADO!

WYSIWYG (What You See is What You Get ou O Que Você Vê É o Que Você Tem) – Sigla utilizada para definir programas que mostram na tela uma representação fiel do resultado final, seja ele impresso ou, no caso do PageMill, publicado na Web.

edição, você pode definir as áreas onde vai ser criado um Image Map – recurso que permite criar vários botões de *link* numa mesma imagem – e selecionar a transparência do fundo.

O mundo indica o preview onde os links são testados. Note a mão clicando

O programa ainda conta com um botão que serve para mostrar a página em *preview* com seus *links* ativos para se ter uma idéia de como o seu *site* vai ficar.

Em resumo, PageMill é um grande software de pré-produção de HTML. Não faz de tudo, mas, mesmo assim, continua sendo a melhor ferramenta para quem quer começar a se aventurar nessa área.

Ainda estamos esperando que apareçam programas mais potentes, mais próximos do que é capaz hoje qualquer software de DTP. Mas o fato é que o próprio HTML ainda é uma linguagem tosca, que não permite recursos banais de editoração, como texto escorrendo ao redor de uma imagem.

Por enquanto, o PageMill está ganhando disparado dos outros editores de HTML e se a sua versão 2.0 (prevista para meados deste ano) vier com mais recursos que permitam uma maior interação com os outros produtos da Adobe, provavelmente ele não terá muitos concorrentes. **M**

JEAN BOËCHAT
Conselheiro editorial do MACINTÓSHICO e pesquisador de multimídia.

PageMill 1.0
Adobe Systems
MultiSoluções: (011) 816-6355
Configuração: Mac colorido, 8Mb de RAM, System 7.0 ou posterior
Preço: US$ 176,00

Intuitividade: ■■
Interface: ■■
Poder: ■■■
Custo/Benefício: ■■■■

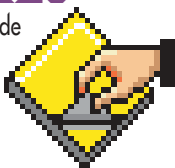
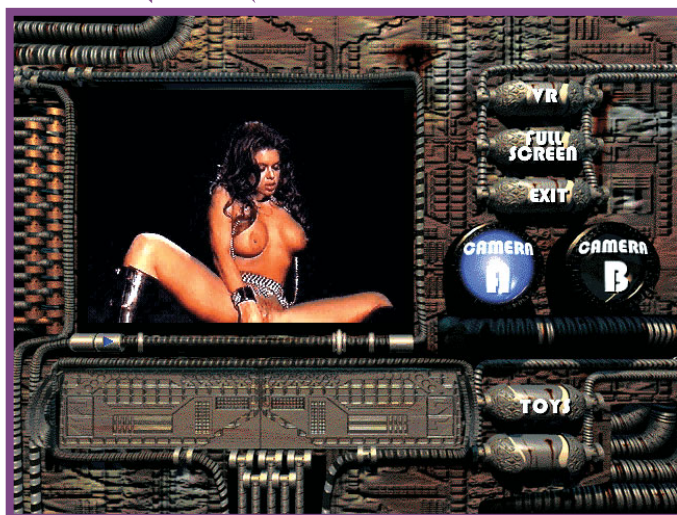
AS ELEIÇÕES VÊM AÍ

E o melhor jeito de se preparar para elas é jogando SimCity, o melhor dos jogos de simulação da Maxis, que deveria ser currículo obrigatório para qualquer candidato a prefeito. Para quem não quer perder tempo, aqui vão algumas dicas:

• dê preferência para as áreas de alta densidade. São um pouco mais caras, mas podem ser melhor ocupadas e, a longo prazo, geram mais receita;
• construa sempre quarteirões com pelo menos 3x3, pois existem prédios com até essa dimensão (fora os arcologies, com 4x4. Mas estes aparecem só depois de muito jogo);
• se suas áreas residenciais não crescerem, ou forem de nível muito baixo, coloque áreas comerciais por perto. Os estádios também atraem população;
• há duas estratégias básicas na disposição das fábricas: ou juntá-las todas em um canto da cidade, que terá de 20 a 25% da área total, ou distribuí-las por toda a área, em pequenos grupos;
• não deixe de colocar muitas áreas verdes na sua cidade. Só elas podem baixar a poluição;
• tente iniciar a cidade já planejando locais para as estações de metrô e, principalmente, para as highways. Estas últimas exigem blocos de 2x2 para cada setor e obrigam a mudanças drásticas na cidade (que provocam evasão temporária de moradores) se não houver planejamento adequado;
• uma boa estratégia para a colocação do sistema hidráulico é usar duas ou três bombas para uma área de três ou quatro quarteirões, mantendo estes grupos isolados uns dos outros. Assim você reduz a falta de água;
• não construa melhorias (big parks, marinas, zôos, estádios, aeroportos e portos) enquanto os Simcidadãos não pedirem. O custo/benefício só será o ideal neste momento;
• coloque a primeira usina (geralmente de carvão, por ser a mais barata) bem longe do local onde a cidade vai começar. Assim, ela não vai atrapalhar com sua poluição;
• atenção às usinas de energia elétrica. Todas elas (menos as hidrelétricas) têm uma vida útil de 50 anos. Esteja preparado para substituí-las quando estourarem;
• cuidado com usinas atômicas. Se por um lado geram muita energia, por outro lado têm o péssimo hábito de explodir sem motivo, deixando grandes áreas radioativas e inúteis;
• como as usinas hidrelétricas têm vida útil quase eterna, uma idéia é editar um cenário cheio de cachoeiras para colocar nelas as usinas. Daí não será preciso se preocupar com o fornecimento de energia;
• as opções na parte mais baixa do menu permitem alterar a visualização da cidade, mostrando o subsolo ou a parte superior, e em cada uma delas o tipo (residencial-verde, comercial-azul, industrial-amarelo ou de apoio-vermelho) de ocupação.

Vinícius do Amaral
São Paulo – SP

COPIANDO NOS STICKIES

Se você selecionar um pedaço de texto em uma nota de Stickies, você pode movê-lo para qualquer ponto da nota. Se mover sua seleção para outra nota, ela será copiada. Se arrastar a seleção apertando a tecla Option, ela será copiada dentro da própria nota.

QUEREMOS MAIS SEXO!

A morena QuickTime VR aparece aqui num vídeo de fundir o marca-passo

Atendendo a pedidos, publicamos aqui o local de uma das senhas do CD-ROM Virtual Sex Shoot. É só penetrar no carrossel abandonado e olhar para baixo para ver uma combinação de triângulos, círculos e quadrados. Depois é só entrar no foguete caído, escolher um acessório e digitar a senha para abrir novas seções de filmes com a estrela principal do CD-ROM.

OVO DE PÁSCOA NO ILLUSTRATOR 6.0

Quando escolher *About Illustrator*, clique no símbolo da Adobe. Entrará uma tela preta. Aguarde um instante. Você verá uma seqüência de animações bem legais, com direito a foto dos manés que criaram o software. Bem legal mesmo.

Se escolher About segurando a tecla Option verá na parte de texto inferior, várias informações da equipe de desenvolvedores.

Luiz Fernando D. Dias
São Paulo – SP

DICAS MUSICAIS

Aí vão algumas dicas para os músicos que mexem com o programa de notação musical Finale em Mac-tartarugas.

• Para aumentar a velocidade de editoração das partituras, basta criar um disco de RAM (usando o AppDisk ou o próprio Control Panel Memory do System 7.5) de uns 3Mb. Na hora de rodar o programa, mantenha pressionadas as teclas ⌘-Option até aparecer uma janela perguntando onde colocar os arquivos temporários. Aí é só selecionar o seu RAMDisk.
• Se ainda tiver memória sobrando, dê um "Get Info" no ícone do programa antes de abri-lo e aumente sua memória para 3000 Kbytes (Preferred Size). Desta vez, rode o programa apertando ⌘-Option-Shift. O programa será carregado por inteiro para a memória, o que evitará os antes inevitáveis acessos ao disco.

Zoltan Paulinyi
Belo Horizonte – MG

Mande sua dica para a seção SIMPATIPS. Se ela for aprovada e publicada, você receberá um exclusivo poster da *MACMANIA*.

LIBERDADE.COM.BR

Tio David declara guerra ao Congresso da Gringolândia!!!!

Esta foi uma coluna difícil de escrever. É difícil fazer graça com um assunto sério como a censura na Internet. Mas o Chefe Índio desta grande publicação me pediu para fazê-lo. Portanto, Tio Dave está somente seguindo ordens.

Como você já deve estar sabendo, um senador americano conseguiu recentemente fazer passar uma lei pelo Congresso da Gringolândia. É conhecido como o Ato sobre Decência nas Comunicações (Communications Decency Act). Esse é o tipo de nome que nenhum norte-americano que honre sua Família, seu Deus e sua Bandeira poderia ficar contra. O ato também é conhecido pelo nome de seu patrocinador, como a Lei Exon. Esta mudança de nomenclatura torna mais fácil fazer oposição a ele.

Qualquer um com a mente um pouco mais evoluída que um peixe provavelmente será contra essa lei, já que ela limita a função básica da Internet, que é transmitir o livre pensamento em uma atmosfera digital completamente livre.

A Internet nasceu na terra da Grande Bomba Atômica, mas lá também nasceu a proteção legal do nosso direito de dizer o que pensamos.

Quando eles escreveram a Constituição Americana, nos idos de 1700, havia cerca de uma dúzia de pequenas impressoras espalhadas pela América do Norte. Mesmo assim, os criadores da Carta fizeram da liberdade de expressão sua Primeira Emenda.

Thomas Jefferson foi o grande defensor da liberdade de expressão. Ele achava que o direito de desabafar, protestar, se indignar, publicar opiniões impopulares, revelar a hipocrisia e até circular fofocas era tão vital para o crescimento da democracia que chegou a dizer "Se fosse deixado a mim decidir se deveríamos ter um governo sem jornais ou jornais sem um governo, não hesitaria um momento em optar pelo último."

Tudo isso é pertinente à discussão porque a Internet chega até nós vinda principalmente da terra do Grande Ponto Com. Quando um congressista gringo – que pode muito bem ser do tipo de cara que ateia fogo em bodes para se divertir – decide limitar a liberdade de expressão da "Internet DELE", ele está limitando a SUA liberdade de expressão na terra do Ponto Com Ponto Br.

Isto acaba se tornando causa para uma séria preocupação, não apenas nos EUA e no Brasil, mas em todo este conectado CyberMundo.

Existem várias maneiras de defender a liberdade na Internet. Minha própria atitude será caçar estes congressistas gringos (que freqüentemente colocam sua roupa de baixo do avesso) e adotar enérgicas ações corretivas, como cutucá-los com uma vara até a morte.

Mas se o mundo fosse comandado pelas idéias simples e sutis do Tio Dave, nós estaríamos, obviamente, ainda vivendo em cavernas onde inventaríamos o fogo através da fricção de um par de mulheres bem novinhas.

Felizmente para você e para mim, Joãozinho, existem pessoas mais civilizadas e bem-educadas reagindo para preservar o direito de escrever coisas idiotas como esta coluna.

No dia 26 de fevereiro deste ano, a Coalizão pelo Fortalecimento dos Cidadãos da Internet iniciou uma ação judicial histórica (na mesma Filadélfia onde Jefferson elaborou sua original Constituição Democrática) contra o governo americano para assegurar a premissa da Primeira Emenda de que as idéias dos usuários da Internet irão prevalecer sobre o estrangulamento do discurso público pelo banimento de um certo vago "discurso indecente" previsto na Lei Exon.

O grande número de queixosos deverá alertar o sistema judicial da Gringolândia para o fato de que controlar a Net não é uma questão entre pais preocupados e pornógrafos, mas sim um puro ataque à pura liberdade.

A lista de queixosos é impressionante, vinda de toda a esfera eletrônica. Ela inclui: a Associação Americana de Editoras, a Apple, a Microsoft, America Online, a Sociedade Americana de Jornalistas, a revista Wired e sua irmã *online*, a HotWired.

Milhares de cidadãos da Net (incluindo este seu DDZ) entraram como co-participantes em um abaixo-assinado público. Se você quiser fazer algo a respeito, vá até o *site* da HotWired www.hotwired.com e pelo menos mande seu protesto por *e-mail*.

Não deixa de ser estranho quando os EUA – que clamam possuir mais liberdade de expressão que qualquer outro lugar – sufocam os direitos de seu próprio povo e, com eles, os direitos de todo mundo que utiliza a Internet.

Enquanto isso, quando chove em São Paulo, os policiais ainda podem passear em seus velozes barquinhos.

É um mundo bizarro, este em que vivemos. **M**

DAVID DREW ZINGG

Conselheiro editorial do MACINTÓSHICO, jornalista descolado, viajante profissional, fotógrafo com F maiúsculo, radical defensor da liberdade e cybersurfer longboard.